PC-AMIGA

HiScore Professionel

22 December - 26 Januar
Nr. 4 2.årgang
Kr.36,00

DEMO AMOK

Er demofolket en særlig race? Vi beskriver kulturen bag de flotte kreationer.

EDB Uddannelser

Vi giver dig mulighed for at foretage det rigtige studievalg.

Klar - Pirat - Start

Tæt på en cracker.

Vi Tester:

Microsoft Publisher
Final Writer
MegaloSound
Vidi Amiga 24
Lydkort



Vi Spiller

Rules of Engagement II 71%
Body Blows Galactic 89%
Simon the Sorceror 91%
Uridium II 58%
Silverball 89%

TFX
Tactical Fighter eXperiment
STOR NYTÅRSKONKURRENCE



bsc ALFA DATA

Harddisk kontrollere

Oktagon 508 SCSI-2	1798,-
Oktagon 2008 SCSI-2	1698,-
Oktagon AT-Bus 2008	998,-

Mus og Trackballs

MegaMouse. 290 DPI	295,-
Optisk mus. 300 DPI	595,-
Optisk pen. 200 DPI	495,-
Infrarød mus	795,-
Trackball med 3 knapper	695,-

Tilbehør

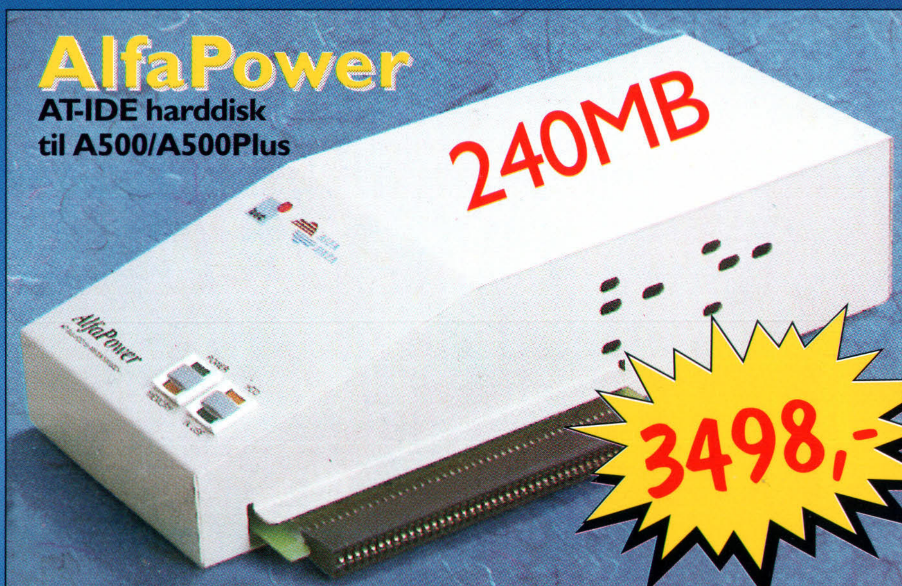
AutoMouse (extra joystik port)	229,-

RAM udvidelser

1MB CHIPMem til A500Plus	699,-
1MB CHIPMem til A600	699,-
512KB til A500/A500Plus	398,-
AlfaRam A500 med 2MB af 8MB	1698,-

AlfaPower

AT-IDE harddisk til A500/A500Plus



MultiFaceCard III

- 1 parallel
- 2 serielle

1098,-



AlfaRAM1200 1798,- m/1- af 9MB

Den ny udviklede IDE-AT kontroller vil Din Amiga sesom en SCSI kontroller!!! Det er ligesom de harddisk kontrollere der er på bundkortet i en A600, A1200 eller A4000. De både opføre sig som og ligner en SCSIkontroller. Det er kun den sidste delaf kontrolleren der er en "normal" IDE-AT kontroller. Dette giver en meget hurtigere filoverførsel. Hurtigere end det normalt er muligt med en IDE-AT kontroller. AlfaPower er faktisk hurtigere end nogle SCSI kontrollere. Endviddere er der plads til 8MB RAM i 2MB trin.

ET LILLE UDPLUK FRA VORES STORE PC-AFDELING

Mitsumi Intern CD-ROM

& Corel Draw 3.0

1.995,-

340 MB harddisk

& Corel Draw 3.0

2.895,-



Victor 486SX-33 MHz

4 MB RAM, 107 MB harddisk • 1 MB SVGA videokort Local Bus • SVGA 14" farveskærm • DOS 6.0 • Windows 3.1 • AmiPro Tekstbehandling • 123 Regneark • FreeLance Præsentation • Approach Database • Organizer Kalendersystem

9.995,-

incl. gratis telefonsupport.

10 Olivetti HD DISK's
DOS formateret i plastboks **89,-**

PC Joystick
incl. ZOOL SPIL til PC 3.5" **198,-**



1498,-

Tip & Win



Windows Tipsprogram

Incl. 3 numre af Privat Computer

495,-

Olivetti JP250 Ink-Jet printer

25 Skalerbare TrueType fonte **2.695,-**

- ☐ Prisliste PC
- ☐ Prisliste Amiga, CDTV & CD32
- ☐ Prisliste PC spil
- ☐ Prisliste Amiga spil
- ☐ Hermed bestilles:
- ☐ Amiga hardware katalog (NYT)

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: ______

Adresse: ______

Postnr./by: ______

Evt. tlf. ______

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

Baggrundsfoto: Per Brandt

INDHOLD



ARTIKLER

Demo-Scenen - Vi kigger på fra kulissen



Amiga Amok afholdes samme sted som verdens største demo-party 'The Party 1993'. Vi har set nærmere på, hvem disse demo-folk er, hvad de laver og hvorfor de laver det.

20

Tactical Fighter Experiment



Oceans nye fly-simulation bliver taget under lup i et vaskeægte preview. Og ikke nok med det! Ocean har velvilligt stillet ti eksemplarer af spillet til rådighed for vor store nytårskonkurrence. Med TFX er der tale om mayo mayo mer' af det go'e!

24

Amiga Amok 93

I dagene mellem jul og nytår bliver der fart over feltet i Herning, når Amiga Amok og The Party rykker ind. Læs om alt det spændende, der kommer til at foregå!

44

Lands of Lore - The Throne of Chaos



HiScore Professionel tager dig med ind i Virgins forrygende rollespilsverden, fortæller dig om både holdet og historien bag, og hjælper dig i gang med selve spillet.

56

TEMA

EDB-Uddannelser

Man bør tænke sig godt om, før man vælger studieretning. Vi stiller skarpt på de ting man skal overveje i forbindelse med uddannelser indenfor EDB-området.

14

Cracking er en livsstil

I anden del af vore artikelserie - Pirater i vor tid - har vi bl.a. besøgt en ægte pirat. Læs om miljøet set indefra, den hårde indbyrdes konkurrence og de alternative 'forretningsmetoder', der anvendes i 'branchen'

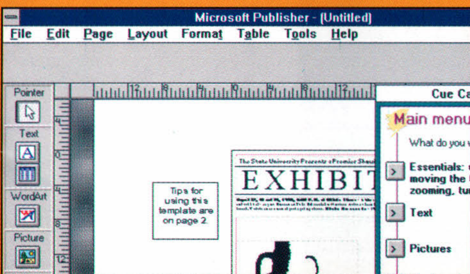
28

TESTS

VIDI Amiga 24RT
Vi har kigget nærmere på den nye digitiser fra Rombo og drømmer nu i 24 bit.
32

Final Writer


En ny tekstbehandling til Amiga har set dagens lys. Er det endnu engang en skuffelse, eller er den ultimative tekstbehandling endelig dukket op?
35

Microsoft Publisher 2.0


Brugervenligheden er i top i Microsoft Publisher. Vi tegner og fortæller.
38

MegaloSound
Det engelske firma Microdeal har sendt en ny 8-bit sampler på markedet. Vor lydmand har råb og skreget i mikrofon, i den seneste måned.
40

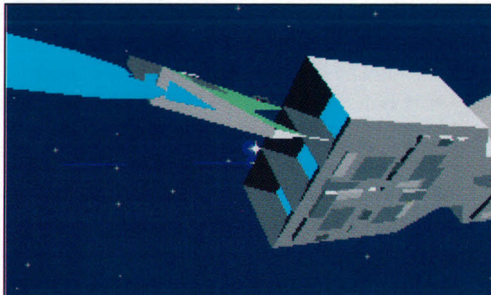


RUBRIKKER

Lederen
Året, der gik - året, der kommer. Vi kigger både i bakspejlet og krystalkuglen.
6

Action News
Goal! i ny version. Microsoft åbner butik. Film til CD32. Nyheder fra ind- og udland.
8

PD-Online
PD- og ShareWare-pakker er in. Vi har kigget på to af slagsen.
42

Dirty Tricks

Masser af feje kneb og beskidte tricks. Livet er for kort til ikke at snyde i computerspil.
46

Zap-Kassen
Snip, Zap, Snude. Den rappe Zapper vender op og ned på verden.
60

KortNyt
Vi har været begravet i dyngerne af computerspil i den forløbne måned. Hele fire sider med korte omtaler er det blevet til.
64

ANNONCØRER

2,3	Betafon
7	Scanteam
11	M.R. Gruppen
13	Temwa Data
13	Euro PD
19	Absalon Data
22	PC Entertainment
33	Bingo Foto
34	S.E. Andersen
36	HiScore Professionel
45	Amiga Amok
52,53	K.E. Mathiasen
62	HiScore Professionel
63	RAM-Soft
72	BMP-Data

SPIL

12 Donk
18 European Champions
23 Blob
26 Simon the Sorcerer



48 Body Blows Galactic



50 Rules of Engagement 2
51 V for Victory IV



54 Uridium 2
55 Magic Boy
59 World War II
68 Silverball



69 Monopoly
70 Paris Scenery Disk
70 Harrier AV8B SVGA
71 B-Wing Scenery disk

DANSK MEDIE HUS ApS
FORLAG · MARKETING

Ansvarshavende udgiver:
Thomas Cuno Larsen

Redaktion:
Robert Vanglo, Chefredaktør
Thomas Agatz

Layout:
Christian Gydelund Larsen

Medarbejdere:
Hans Henrik Appel, Christian Estrup, Thomas Henriksen, Jan Holm, Finn Jensen, Robert Justesen, Christian Koerner, Søren Madsen, Tage Majland, Karsten Bo Malten, Kristjan V. Olesen, Mark Sederqvist, Simon Skals

Tegninger af:
M. Hoffmeyer
H. Juhl

Abonnements-service:
Telefon: 38 33 10 11
Telefax: 38 33 31 34
PostGiro: 3 93 04 08
Årsabonnement, 11 numre kr. 355,-
1/2-års abonnement, 5 numre kr. 170,-

Redaktion og udgiver:
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81
2200 København N
Telefon: 38 33 10 11
Telefontid: Man.-Fre. 11-15
Telefax: 38 33 31 34

Annoncer:
Chef: Thomas Cuno Larsen
Telefon: 38 33 10 09

Administration:
Klaus Lagersted

Produktion:
ABK SATS ApS

Tryk:
Glumsø Bogtrykkeri A/S

Distribution:
DCA, Avispostbesørgelsen

I produktionen af HiScore er følgende blevet anvendt:
Amiga 4000/040
Amiga 2000/030
Commodore 486-33
Compaq 486-25
EPSON GT6500 Scanner
Profesional Page 4,1
Profesional Draw 3,0
ASDG Artdepartment
Deluxe Paint AGA
Corell Draw

En stor tak til forhandlere, der velvilligt har stillet udstyr og programmel til rådighed.

ISSN 0908-7710

Lederen

Året er så småt ved at rinde ud, og traditionen tro er der travlhed i computerbranchen. Nye programmer skal nå at komme ud til butikkerne, julegaver skal købes, pakker skal sendes, computere skal repareres inden juleferien begynder, og overalt hersker der totalt kaos. Redaktionen på HiScore Professionel kan ej heller sige sig fri for at være præget af julens stress og jag.

Det vælter ind med nye produkter! Lydkort, Tekstbehandlinger, Sound Samplere, DTP-programmer, og ikke mindst spil hagler ned over os i ét væk. Det kan være svært at få plads til det hele, og vi må da også krybe til korset, og indrømme at lydkort-testen af bl.a. Advanced Gravis har måtte glide ud, og vil blive bragt i førstkommende nummer af bladet.

1993 har været et begivenhedsrigt år på computerfronten. I skrivende stund forventes op mod 250.000 solgte computere i Danmark i 1993, hvoraf minimum halvdelen har været til hjemmebrug. Ikke desto mindre har flere computerfirmaer, måtte dreje nøglen om, mens andre dog er kommet til. Sådan har det imidlertid altid været, og situationen vil formentlig næppe ændre sig de første mange år - computerbranchen er som en lufthavn, hvor fly lander og letter, og enkelte falder ned som følge af turbulens.

Men også vor egen situation har været under stærk forandring i det forløbne år. Først var der Amiga-magasinet Fokus Data, siden kom bladet HiScore, og det hele endte med en sammenlægning af de to blade til HiScore Professionel. Argumentationen for sammenlægningen har vi været inde på adskillige gange, og da der udenpå dette nummer står nr. 4, må denne diskussion efterhånden anses for at være afsluttet.

Hvad de første par måneder af 1994 vil bringe, kan du læse en smule om i dette nummer, men skuer man lidt længere ud i fremtiden kunne enkelte spådomme være interessante. Der er i HiScore Professionels øjne ingen tvivl om, at Compact Disc'en som software-medie vinder terræn i 1994. Om der bliver tale om det afgørende gennembrud, må vi lade stå usagt, men ingen tvivl om, at der her er tale om fremtidens medie. Vi vil med sindsro påstå at 486'erne bliver billigere i 1994 - måske allerede i starten af året. Pentium'en vil langsomt, men støt, overtage 486'ernes rolle, i netværk såvel som stand-alone.

På Amiga-fronten forlyder der p.t. intet om nye modeller. Derimod formodes det at Commodore vil optimere den bestående produktlinie, og øge de enkelte modellers mulighed for at indgå i multimedie-sammenhæng. For computer-spillenes vedkommende er der næppe tvivl om, at tendensen fra 1993 vil fortsætte med større, flottere og vildere krav!

I håbet om et godt nyt computer-år, vil jeg på vegne af alle bladets medarbejdere ønske dig god fornøjelse med HiScore Professionel i 1994.

Robert Vanglo
Chefredaktør



CD32'eren var en af de varmeste nyheder i året der gik.

AMIGA 1200. 3.495,-

Commodores nye computer med 68020 processor, 2MB CHIP RAM, AGA grafik og Kickstart 3.0.

A1200 DeskTop Dynamite...... 3.795,-

Med Wordworth tekstbehandling, DPaint 4 AGA grafik program, Digita Print Manager, Dennis og Oscar.

A1200 2,5" harddisk kit

Kompakte 2,5" IDE harddiske til montering i A1200. Med fuld AutoBoot og lynhurtig overførsel af filer.

A1200 60 MB Connor Kit........... 2.295,-
A1200 130 MB Seagate Kit........... 2.995,-
A1200 210 MB Seagate Kit........... 4.695,-

A1200 harddiske kit leveres med alle kabler, skruer, software og formatteret med WorkBench 3.0 m.m.

A1200 3,5" harddisk kit 195,-

Indbygnings sæt til 3,5" harddisk i A1200. Kræver udtagelse af floppy drev og brug af ekstern disk drev.
Se priser på 3,5" AT harddiske overfor.

A1200 Blizzard 4MB RAM 2.395,-

Kort til A1200 med plads til FPU og oscillator. Kan udvides til 8MB 32bit RAM. Monteres i bundporten.

A1200 Blizzard 1230 40MHz 3.295,-

Accelerator kort med 40MHz 680EC30. Kortet har to 32bit RAM banker, der hver kan udvides seperat. Plads til FPU og 1-64MB RAM.

Tilbehør til Blizzard kort

4 MB 32bit RAM 1.395,-
68881 FPU 14MHz 295,-
68882 FPU 40MHz 1.195,-
1230 FastLane SCSI 1.495,-
Fast SCSI II. Op til 10MB/sek. DynamiCache.

Blizzard 1230 med 4MB og 68882 40MHz. Kun 5.695,-

GVP JAWS 68030, 68882, 4MB....... 6.395,-

VLab Motion 9.295,-

Med det nye VLab Motion kort kan hele film digitaliseres med 25 billeder i sekundet, direkte til harddisk. Ligeledes kan live-video afspilles fra harddisk.



Glem alt om traditionel redigering, genlock, effekt maskiner, singleframe-recorder m.v. Nu kan det hele laved digitalt med VLab Motion.

Da et normalt TV/video signal fylder ca. 20MB pr. sek. benytter VLab Motion C-Cube hardware til real-time MPEG kompression og dekompression, så video kun fylder 0,2 - 2,5MB pr. sek.

Kompatibel med 24bit tegne og tekst programmer, morph software, ADPro, Image FX m.m.

Digital Video I/O

* C-Cube MPeg hardware.
* Valgfri kompressions faktor og skalering.
* Broadcast kvalitets output.
* Med MovieShop video redigerings software.
* Indbygget genlock med Blue-Box generator.
* Toccata support for synkron stereo lyd.

Harddisk tilbud

Kvalitets harddiske fra Seagate, verdens største harddisk producent. Med to års garanti. Alle drev under 1.600 MB er i kompakt 3,5" format, perfekt til bl.a. A4000.

130 MB AT Seagate 1.795,-
214 MB AT Seagate 2.395,-
261 MB AT Seagate 2.795,-
341 MB AT Seagate 3.695,-

Fast SCSI II harddiske. 5/10MB pr. sek. med bl.a. FastLane:

550 MB Fast SCSI 2 Seagate 6.295,-
1.200 MB Fast SCSI 2 Seagate 9.695,-

FastLane SCSI & RAM. 3.995,-

Lynhurtig FAST SCSI II controller og RAM kort til A3000/A4000. 10/20MB/sek. overførsel. DynamiCache.
4 seperate RAM banker med plads til standard 1, 4 eller 16MB SIMM moduler, op til ialt 256MB 32bit RAM.

AMIGA 4000

A4030 og A4040 er de nye super computere til DTP, 3D grafik, video produktion, musik studier, BBS, præsentation og andre krævende opgaver.

68030/40 processor

Hurtig 68030 eller 68040 processor. 68040 giver maksimal ydelse og har indbygget MMU og FPU.

2 MB 32bit CHIP + 2/4 MB 32bit FAST RAM

1.7MB High Density Drev

3,5" drev der også kan benyttes som almindelig 880KB Amiga drev og 1,44MB PC drev.



AGA grafik

32bit grafik chips og 32bit Blitter.
Grafik i 256 farver eller HAM8 med fra 640x960 til 1280x512 punkter. Palette på 16.7mio. farver.

‹ *708x564 punkter workbench.*

AMIGA 4030........ 11.995,-
68030, 2MB CHIP + 2MB FAST RAM, 85MB harddisk.

AMIGA 4040........ 18.995,-
68040, 2MB CHIP + 4MB FAST RAM, 130MB harddisk.

ISDN Master 3.995,- AMIGA & PC

ISDN er det internationale high-speed data net. En ISDN oprettelse (2 linier) er lidt dyere end en alm. tlf. linie men koster det samme pr. minut.

ISDN Master har to **64.000 baud** data linier, der hver er mindst 7-10 gange hurtigere end et high-speed modem. **Fuld kompatibel** med bbs software. Mange store Amiga/PC bbs'er har nu ISDN linier (få en liste).

Data og telefon kommunikation

ISDN Master til Amiga har **digitale telefon funktioner**, og kan kommunikere med to helt almindelige telefoner på en gang. Man kan føre en samtale eller overføre data på hver af de to ISDN linier samtidig.

Med den indbyggede **sampler** og **DA konverter** kan ISDN Master som **telefonsvarer** afgive og modtage harddisk beskeder.

SyQuest 270MB

SyQuest er harddisk drev med udskiftelige disketter. Perfekt som ekstra harddisk, til DTP, backup, musik, video, multimedia, skoler m.m.

Fra januar 270MB SyQuest 3,5" drev.

110MB 3,5" SyQuest... 3.998,-

Lynhurtige AT drev til 110MB diske. Op til 4MB/sek. og kun 14,5ms access tid. Fås også som SCSI drev.

Se test i Amiga Magazine dec. '93: "10,6 Sehr Gut" og Amiga Special: "Sehr Gut".

110MB 3,5" Diskette....... 698,-

Apollo 500 Harddisk

Ekstern harddisk controller i flot kabinet med gennemført expansion port. Lynhurtig auto-boot og overførsel. Kan udvides med Turbo kort og op til 12MB RAM.

130MB Seagate........... 2.995,-
214MB Seagate........... 3.695,-

Harddiske kan også benyttes til A4000, hvis man senere upgrader.

A500 Turbo... 1.975,-

32bit Accelerator kort til Apollo 500 med 25MHz 68020 CPU og 25MHz FPU. Plads til 4MB ægte 32bit FAST RAM. Ca. 10x hurtigere end normal A500.

Oktagon SCSI. 1.695,-

Lynhurtig og avanceret SCSI-II controller til A2/4000. Plads til 8MB ZIP RAM. Med GigaMem Virtual Memory.

Anbefales af Commodore til A4000.

Printere

Alle med driver, kabel, papir m.m.
Spørg efter 600DPI lasere m.v.

Epson LQ-100 24nål..... **1.995,-**
Canon BJ-10ex InkJet. 2.395,-
Amiga Format "Gold", juli '93.
Canon BJ-20 m. Arkf... 2.795,-
Epson Stylus 800........ 2.745,-
HP DeskJet 510........... 2.995,-
Citizen Swift 240C....... 3.295,-
HP DeskJet 550C......... 5.595,-
Farve ink Jet printer, der er testvinder i mange Amiga blade.
Cannon LBP4I Laser... 3.895,-

CD³² 3.495,-

Commodores nye super spille computer med high-speed CD-ROM. 68020 CPU, 2MB CHIP RAM og AGA grafik (som A1200).

Fuld expansion port for tilslutning af drev, harddisk, tastatur m.m.

* Kan også benyttes til musik CD'er.
* Med Oscar, Diggers og Fakta CD.
* Mulighed for Digital Video kort.



CD Software

CD³² Spil. James Pond, Jurassic Park, Pinball Fantasies m.f. i 256 farver. Ring.

CDPD I - III....................... 295,-
Fred Fish diske m.m.

Demo Collection............. 295,-
Demoer, animationer, 1000 musik moduler, Clip-art, PS fonte m.m. "Gold" i *Amiga Format.*

Pandora's CD.................. 165,-
Musik, tale, grafik, video. Demo'er af CD titler m.m.

17 bit Collection............. 595,-
Ny dobbelt CD med over 1GB data fra den kendte 17 bit Collection.
Programmer, utilities, spil, grafik, clipart, musik, samples, anims...
Alle de bedste demo'er fra Silents, Anarchy, Red Sector, Rebels m.f.

Fractal Universe............ 295,-
Global Chaos. Techno..... **395,-**
PREY.............................. 395,-
Rumstation spil m. dansk tale.

CDTV Harddiske og RAM
Spørg efter priser og information.

STAR LS-04 PS. 8.895,-
Lynhurtig laser printer med PostScript, 2MB RAM og RISC. Perfekt til Amiga DTP.

Monitore

Tatung S-VGA............. 2.395,-
14" S-VGA farve monitor m. drejefod.

Commodore 1942........ 4.495,-

TVM 3A+ MediaScan... 2.695,-
Super VGA farve monitor med drejefod og kabler. 1024x768 punkter. Fremragende monitor, perfekt til flimmerfri A1200/A4000 grafik.

TVM 4A+ MultiSync.... 3.195,-
Ægte MultiSync med 1024x768 punkter Non-Interlace grafik. Nyt design og fantastisk billedkvalitet.

Spørg efter 15"-21" monitore.

Flicker Fixer.......... 1.495,-
Til A500/A2000 og SVGA/MultiSync monitore. Med stereo forstærker.

ScanDoubler.......... 2.095,-
Til A4000. Konverterer alt 15KHz grafik til 31,5KHz, -også spil.

Epson Scanner

600 DPI * 24bit * A4 Format

Epson 6500 kan scanne A4 billeder i 16,7 mio. farver i fremragende kvalitet.

Med ekstra moduler, er det desuden muligt, at scanne transparent film og dias.

GT-6500 fik 97% karakter i *Amiga Format,* -det højeste et produkt har fået.

Epson 6500 sæt.... 9.995,-
Leveres med Epson Interface kort, to-vejs kabel og Amiga interface.

MAC & PC Emulator

Med Emplant kan MAC software benyttes på Amiga. På A4040 opnås MAC Quadra 700 hastighed.

100% kompatibel (også spil). Multitasking, understøtter Amiga drev, lyd, farver m.m. Med et Retina kort understøttes 24bit MAC grafik.

Emplant MAC II............ 3.195,-
* Nu også til computere uden MMU.

Mulighed for MAC dual serial port (230,4 Kbaud) og SCSI (også Amiga).
Spørg efter PC 386/486 modul.

386/486 PC Amiga kort... Ring

Modem

TKR Blizzard Fax.. 1.495,-
2400/9600 baud, MNP5, v.42bis. Fax.

TKR Speedstar...... 2.965,-
300-14.400 baud. MNP 2-5, CCITT V.42/V.42bis. Op til 57.600 baud. Fax 14.400. Testvinder i det tyske *Amiga Magazine* nr. 7/8, '93: "Sehr gut".

MultiFax 3.0 Pro....... 695,-
Det bedste fax software til Amiga. Se bl.a. test i det tyske *Amiga Special* nr. 2 '93. Karakter "Sehr gut" 95%.

Diverse

GVP G-Force 030-40.... 6.995,-
Til A2000 med 40MHz FPU og 4MB.

GVP PhonePak............ 2.995,-
Voice Respons system, fax og telefonsvarer.

DigiSmooth 12"x12".... 3.295,-
Professionel tegnebræt.

Software, Tower kabinetter, CD-ROM, MIDI m.m. Ring



A4000 HAM8 grafik lavet med bl.a. VLab.

Toccata Lydkort

Ny lyd I/O kort fra MacroSystem.

* 16bit stereo sampler, 48KHz.
* HiFi Stereo output.
* Harddisk optagelse og afspilning.
* 96dB, 64 x oversampling.
* 3 stereo indgange med mixer.
* Digitale effekter.
* Kompatibel med CD-afspillere, video maskiner, DAT m.v.
* Perfekt til VLab Motion. **2.995,-**

Grafik & Video

Vi har mange andre genlocks og video produkter end nævnt her. Ring for yderligere information eller besøg os.

Retina Z3... 3.995,-
Ny Zorro 3 udgave af det berømte Retina 24bit grafik kort. 110MHz og NCR 77C32BLT grafik processor. Programmerbar output. Med Flash-ROM software.
Fuld workbench kompatibel og fantastisk software support.
Produceret af MacroSystem (VLab Motion, Toccata, Evolution, AirLink m.m.).

Retina................ 2.895,-

Retina Video codere............... Ring

VLab Digitizer... 2.695,-
24bit realtime digitizer. Tager billeder fra live video signal i utrolig god kvalitet.
A2-4000 Zorro kort. Fås også ekstern til A500-A1200. **VLab S-VHS. 2.995,-.**

Merlin 2......... 3.695,-
24bit grafik kort fra Xpert. PIP, Real Time animation, PAL og S-VHS video udgang, Zorro III, op til 16MB RAM.

FrameMachine. 6.895,-
24bit grafik kort og 24bit realtime digitizer til A2-A4000. Lynhurtig digitizer og direkte 24bit display. Med dobbeltbuffer grafik, PIP, Digital Video Processor og I2C Databus. *Amiga Magazine* nr. 8, '93: Karakter "Sehr gut".

Genlock

Amiga genlock fra Electronic Design.

PAL Genlock................ 2.995,-
Y-C Genlock................. 4.295,-
Fremragende genlock til S-VHS i professionel brug. Topkarakterer i bl.a. det tyske *Amiga Magazine.*

Sirius Genlock............. 7.495,-
Til bl.a. VHS, S-VHS og U-Matic. Med professionel betjeningspult. *-the ideal choice for any would-be professional. If you can afford it, buy it. If you can't, start saving... Amiga Computing.*

Video Converter.......... 1.795,-
Perfekt video/TV output fra A2-A4000.

PC Video... Ring for info og priser.

Scanteam Software & Hardware * Priser incl. 25% moms * Tlf. 86 18 16 00

Frederiksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01



Microsoft Shop - en butik man kan gå ind i!

Microsoft henvender sig efterhånden i højere og højere grad til den private bruger, hvilket er årsagen til, at Microsoft har undfanget et helt nyt koncept. Microsoft Shop hedder det, og indebærer bl.a. at man netop har åbnet en 'butik i butikken' Computer City i Glostrup i København.

Microsoft Shop er således ikke Microsoft's egen butik, men vil fungere som en del af allerede etablerede forretninger. Det er hensigten at videreføre konceptet til andre edb-butikker i Danmark sidenhen.

De produkter, der skal sælges i Microsoft Shop, er rettet mod det private marked, og omfatter bl.a. underholdnings-programmer, multimedie-produkter og særligt brugervenlige programmer som f.eks. Publisher og Works, samt ca. 30 andre såkaldte konsument-produkter fra Microsoft. Også Microsoft's kommende serie af børne- og familieprodukter vil være at finde i Microsoft Shop.

Colorado Technologies forvekslet!



De digitaliserede scenarier til Flight Simulator 5.0, hvoraf vi har set bl.a. det gennemførte San Francisco Bay Area, udgives i Europa af det franske softwarehus, Colorado Technologies og ikke, som nævnt i HiScore Professionel nr. 3, af Mallard. Vi beklager fejltagelsen, der opstod i det beherskede kaos efter deadline - lad os slå fast, at Colorado Technologies har de europæiske rettigheder til disse scenarier.

I snarlig fremtid kommer serien 'Ace Makers' til FS5, en række årgangsfly fra 'dengang, der var flyvemaskiner til', i opløsningen 1024x720x256. Disse klassiske warbirds vil tilføje FS5 deres egen karakter og give den ultimative flysim en ny stemning.



Me-109 i de foreløbige spæde farver og detaljer, som den har i skrivende stund. Den færdige version vil fremstå i korrekte nuancer.

Infogrames alene i mørket - igen!

Kort tid før (eller måske snarere efter) deadline modtog vi lidt nyheder fra softwarehuset Infogrames. Da de ikke kunne nå at komme med under rubrikken Kort-Nyt valgt vi istedet at bringe dem her! Men, hvad kan Infogrames så berette? Først og fremmest nyt om efterfølgeren til Alone in the Dark, med den fantasifulde titel, Alone in the Dark 2.

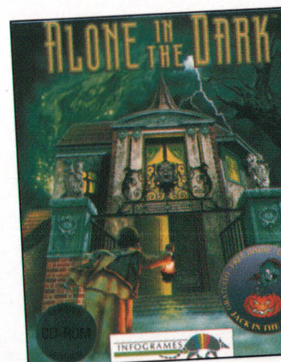
Endnu engang træder du ind i rollen som Edward Carnby - den overnaturlige privatdetektiv - og må denne gang se dig konfronteret med en flok socialt afstumpede spøgelsespirater. I modsætning til 1'eren er historien i AD2 ikke inspireret af H.P. Lovecrafts livlige fantasi, men udspringer derimod af voodoo legenderne, der stadig huserer i de sydlige stater i USA.

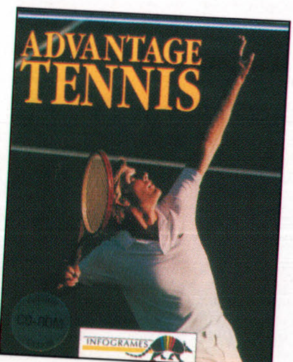
Som sagt handler AD2 altså om voodoo, og der vil derfor blive masser af underlige drikke, mærkelige dyr og naturligvis dukker, der mest af alt ligner nålepuder. Grafisk ligner AD2 forløberen, men animationerne er blevet forbedret, og spillets generelle hastighed er blevet stærkt forøget. Alone in the Dark 2 er et Action-Adventure vi ser frem til. Spillet skulle, hvis alt går efter planen, udkomme i slutningen af januar.

Udover AD2, som vi altså må vente lidt på, er første kapitel af historien om Carnby netop udkommet på CD-ROM, ligesom sportsspillet Advantage Tennis. Vi vil vende tilbage med egentlige anmeldelser af alle de omtalte titler snarest muligt.



Alone in the dark 2.





Sådan anmelder vi spillene

Flere versioner
Hver anmeldelse af PC- og Amigaspil er forsynet med en angivelse af hvilken computer det pågældende spil er anmeldt til. Det er sjældent at alle versioner udkommer samtidigt, men hvis en senere version afviger væsentligt fra den/de udgaver vi allerede har anmeldt, bringer vi naturligvis en update af den nye udgave.

Anmelderens troværdighed
En anmeldelse vil altid være subjektiv! Hvor gode karakterer et spil scorer vil altid afhænge af, hvem det er der anmelder det. Af praktiske årsager kan det ikke lade sig gøre, at flere forskellige anmeldere tester spillene (på den anden side, hvem siger at tre anmeldere ikke lige så godt kan tage fejl som en?).

Bedømmelsen
Grafik: Her bedømmer vi baggrundsgrafik, sprites, animationer etc. - d.v.s. hele den visuelle oplevelse ved spillet. Passer grafikken til spillet, eller er der tale om farvelade, der ødelægger mere end den gavner!
Lyd: Hvordan er intro-musikken, samples, lydeffekter o.s.v. Er der tale om musik eller muzak. Får man røde øre efter forlænget spilletid. Aaaarg eller wow.
Powerplay: Gider man bruge mere end fem minutter på spillet, eller kaster man det fluks over højre skulder. I denne kategori vurderer vi også spillets placering indenfor genren.
HiScore: Dette er så karakteren for den samlede vurdering (og altså ikke et gennemsnit af de øvrige). Det er her vi skiller skidt fra snot, og kommer med vor endelige dom. Man kunne også kalde denne karakter for undeholdningsværdien.

Det betyder karaktererne
95-100: Simpelthen det ultimative spil. Et spil der fremover vil blive husket som en ægte klassiker. Køb det uden betænkningstid.
90-94: Et sublimt spil, der absolut kan anbefales.
80-89: Det virkelig gode spil, der måske ikke viser noget nyt, men er glimrende udført.
70-79: Et godt spil, der anbefales med visse forbehold. Måske det er noget for dig, hvis du ellers kan lide genren.
60-69: Stadig et spil i den rimelige ende af point-skalaen. Ikke udpræget godt, men bestemt heller ikke dårligt.
50-59: Nu begynder det at knibe. Spillet har reelle mangler eller fejl, og man skal nok kigge mere end en gang, før man beslutter sig for at købe.
40-49: Under standarden for, hvad man må forvente. Spil i denne pointgruppe kan ikke anbefales.
30-39: Et ualmindeligt dårligt spil - køb det på eget ansvar.
20-29: Spil der ender med point i denne klasse er klart nedrykningstruede. De er ganske enkelt så elendige, at man ikke ved om man skal le eller græde.
10-19: Man begynder at overveje en politianmeldelse.
0-9: Køb dette spil til én du ikke kan lide.

3DO Emulator til CD32.

Det forlyder fra Safe Harbor Amiga BBS at firmaet Utilities Unlimited (UU), dem med Emplant kortet, skulle være igang med at lave et 3DO emulator modul til CD32'eren. Hvorvidt modulet vil emulere 3DO chip-sættet eller indeholde de originale kreds er endnu uvist. UU forventer at modulet vil koste omkring $299 i udsalg.

Modulet vil være mindst lige så hurtigt som 3DO. Ifølge UU indeholder 3DO en RISC processor, der dog kun kører med 12MHz og det skulle passe fint til den MC68020 14MHz, som findes i CD32'eren. 3DO emulator modulet vil efter alt sandsynlighed kun kunne virke på en original CD32 og ikke på de CD32 add-ons, der kommer til A1200 og A4000. Følg med her i News sektionen, det er her tingende sker!

Emplant til A600/A1200

Jim Drew, der er produkt ingeniør på Emplant kortet har udtalt, at et Emplant kort til A600/A1200 er på vej. Hardware'en vil bl.a. være et over-størrelse PCMCIA kort med 2 serielle porte og et SCSI interface, der monteres i A600/A1200'erne. Prisen for kortet vil komme til at ligge på omkring $300 i U.S.A., så en dansk pris i området 2.500 - 3.500 kroner må nok forventes.

Endvidere oplyses det at PC-emuleringssoftwaren til Emplant skulle dukke op i starten af det nye år. Vi forventer at kunne bringe en test af Emplant-kortet indenfor ganske kort tid.

Første Windows NT ekspert i Danmark

Det blev en kvinde, Jeannette Olesen fra firmaet Scribona, der som den første person i Danmark kan kalde sig 'Microsoft Certified Professional'. Betegnelsen er et bevis på, at en person har omfattende viden om et eller flere af Microsoft's produkter og udviklingsværktøjer. Jeannette Olesen bestod sin eksamen i Microsoft Windows NT operativsystemet.

Eksamenstesten, der er udarbejdet af det uafhængige uddannelsesinstitut Drake i London, fandt sted hos DTI Datateknik (Dansk Teknologisk Institut), der udover at være Microsoft Certified Professional (MCP) testcenter også er den første virksomhed i Danmark, der er godkendt som Microsoft University.

Salgschef Jan Hjortshøj, Microsoft Danmark, forventer, at ca. 30 personer vil have bestået MCP eksamen inden årsskiftet, fortrinsvis i Microsoft produkterne Windows NT og Windows NT Advanced Server.

Målet med MCP uddannelsen er at skabe høj kompetence hos Microsoft's distributører og forhandlere samt konsulenter, så kunderne kan modtage en kvalificeret rådgivning omkring deres komplekse edb-miljøer.



Jeannette Olesen kan kan indtil videre føle sig hævet over sine kolleger i branchen. Man kan se, at hun har fod på Windows.

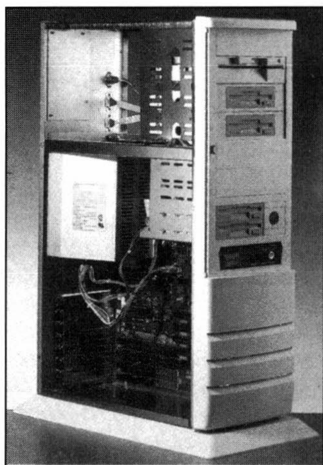
ACTION NEWS

Få kickstart 3.0 i din Amiga 500

Vil du gerne have kickstart 3.0 i din Amiga 500 eller Amiga 2000 kan dette nu med en ny kickstartomskifter lade sig gøre - noget man ikke havde regnet med for blot seks måneder siden. En tilsvarende omskifter kan også fås til A1200, så du kan køre alle de gamle programmer under kickstart 1.3 eller 2.0.

Tower-kabinetter til Amiga

Hvis du synes din gamle Amiga trænger til en ansigtsløftning har du nu fået muligheden. Løftningen hedder et tower-kabinet og kan nu fås til både Amiga 500, 600, 1200 og 2000. Kabinetterne findes i både sort og hvid. Der er mulighed for separate boxe til de gamle tastaturer eller et interface til PC-tastatur, ligesom det, for Amiga 500 og 1200 versionernes vedkommende, er muligt at få et ekstra board med Zorro II slots, så Amiga 4000 kort også kan anvendes.



Nyt billigt lydkort

Et nyt lydkort har set dagens lys. Kortet kommer fra det engelske firma Logic 3, hedder SoundPower, understøtter AdLib og Soundblaster 2.0 og har indbygget game-port og MIDI-interface. Med i pakken følger to små højttalere og en diskette med forskellige programmer. Det bedste er imidlertid prisen! Kroner 798,- skal du af med for disse herligheder.

For nærmere information om ovenstående produkter, kontakt:

BMP-Data, Tlf.: 3333 0727

Goal! på dansk

Til alle computerfodbold fans er en banebrydende nyhed på vej. Dino Dini's populære fodbold-ekstravaganza Goal! er netop udkommet i en dansk udgave. Jo, du læste rigtigt! Det er det engelske softwarehus Virgin Interactive Entertainment og deres danske repræsentant, New System Technology, der står bag dette revolutionerende initiativ.

Vi er ikke just forvænt med danske udgaver af computerspil, med mindre spillet rent faktisk er af dansk oprindelse, men hvis Goal-eventyret spænder heldigt af, kan man jo håbe det er noget vi vil se mere til fremover. Glenn Petersen fra New System Technology afslører endvidere, at man barsler med en Goal-disk med hold fra den danske turnering. Denne skulle gerne dukke op i løbet af foråret. Vi venter med længsel.



Goal på dansk! Vi har dog endnu ikke modtaget det nye billedmateriale.

Nyt bånd fra Bjørn A. Lynne

Du læste måske anmeldelsen af Bjørn A. Lynnes CD "Hobbits & Spaceships" i Fokus Data #4. Nu har han udgivet endnu et bånd, denne gang kaldet "Brave New Virtual World". Båndet indeholder soundtracket til et slags cyberpunk teaterstykke, hvor han har lavet musikken. Derudover indeholder båndet også flere 'oldies' fra Amiga'en, som nu er blevet forbedret på synthesizere. "Brave New Virtual World" må anses for noget af det hidtil bedste Bjørn A. Lynne har lavet, og det siger ikke så lidt. Båndet koster 8 pund sterling, og kan bestilles hos Bjørn A. Lynne selv.

Henvendelse hos:
Bjørn A. Lynne
Schleppegrellsgt. 10
0556 Oslo
Norge



Time Manager til Amiga.

Inventure her lavet et stykke Amiga software der hedder Time Tracker. Time Tracker er en personlig information manager (PIM), der bl.a. giver mulighed for at sætte sin kalender op, fuldstændig som man har lyst til.

Time Tracker indeholder, udover kalender, også adresse bog, huskeliste, lommeregner, aftale-kalender med alarm, 7-dages oversigt over aftaler, skriveblok, dagbog/journal, telefonliste med autodial, udskrivning af labels, telefonlister, konvolutter, dagens aftaler og møder og meget mere.

Time Tracker har også mulighed for at gentage alarmer for ting du skal gøre hver dag, uge, måned eller år, TT tilbyder både Workbench, Custom screen og WB2.0 udseende, kræver mindst 512 KB RAM og kickstart 1.2. Den vejledende udsalgspris i USA er $79,95.

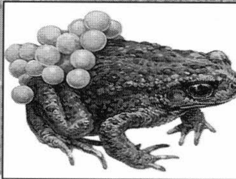
For yderligere information:
Inventure
114 Market Street
P.O. Box 777,
Morrison CO 80465
USA

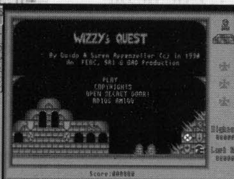
Tlf: +1 303 697 5270
Fax: +1 303 697 5260.

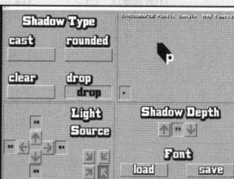
Professional Page 5

I øjeblikket svirre det med rygter om den kommende Professionel Page 5! Men en ting er rygter - noget andet realitet - og realiteter ligger det en smule tungt med. Det foreligger derfor ikke noget konkret om, hvorvidt PPage 5 overhovedet kommer og ifald den gør, hvad den kommer til at indeholde. Ligeså forholder det sig med søster-programmet Professional Draw, der også efterhånden fortjener en ansigtsløftning. Vi følger naturligvis op på sagen i disse spalter, så snart vi hører nyt!

GENIALE AMIGA-PRODUKTER:











Color Clip Art-pakke | CG fontspakke nr. 1 | Mega spilpakke | Desk Top Video-pakke | Clip Art-pakke nr.1 | Clip Art-pakke nr.2

Hardware

SupraTurbo28

Det nye geniale turbokort på 28 Mhz til Amiga 500 og Amiga 2000. Ring og bestil testmateriale!
Teknik: 28 Mhz 68HC000 processor med 64 kb processor- og memory "cache RAM". Dette forøger din Amigas hastighed med ca. 400%
Test: Amiga Markt und Technik, 10/93: 10.3 af 12 **SEHR GUT.**
Test: Amiga Special 9/93, Tyskland: **SEHR GUT.**
Sensationspris 1598.-

Supra Modem

Externt: 2400 baud, incl kabel og software 898.-
Externt: 14400 baud, V.32bis, incl kabel, faxsoftware, samt normalt kommunikationssoftware 3598.-
JULETILBUD: 1/12/93-10/1/94 KUN 2998.-

Diskdrev

Externt: Højkvalitets 3.5" Sonydrev med gennemført bus, afbryder og 2 års garanti. Leveres nu med anticlick-, kopi- og dagsplanprogram, samt viruskiller. 599.-
Internt: CITIZEN indbygningsdrev til Amiga 500. Monteres i stedet for det originale drev. Leveres med 2 års garanti. 599.-

Ramkort

A500: 512kb med ur og afbryder 290.-
A500: 1 mb extern med plads til 8 mb 995.-
A600: 1 mb med ur og afbryder 579.-

A1200 Ramkort

A1200: 4 mb ramkort til A1200 med 20 mhz 68881 coprocessor. OG REAL-TIME UR MED BATTERI-BACKUP, Kan udvides til 8 mb og 50 mhz 68882 coprocessor 2895.-
JULETILBUD: 1/12/93-10/1/94 KUN 2695.-

Kickstart 3.0

Kickstart-omskifter til Amiga500,2000,3000. Plads til den medfølgende Kickstart 3.0 ROM og en evt.1.3/2.0 ROM. Leveres incl. Workbench 3.0 software 595.-

Harddiske

PRISFALD!

2.5" LP Seagate ATbus 130 mb, 16 ms 2695.-
2.5" LP Seagate ATbus 210 mb, 16 ms 3695.-
Andre Seagate harddiske 130-2572 mb RING!
Alle 2.5" harddiske leveres **med** installationskit til Amiga600 og Amiga1200, 2 års garanti og installationsprogram.
Aut. garantiinstallation i A600/A1200 199.-

AMIGA 600 & 1200

A600: 1 mb chip ram, 3.5" floppydrev 1895.-
A600: 1 mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD 4590.-
A1200: 2 mb chip ram, 3.5" floppydrev, 130 mb HD 6190.-

CITIZEN & EPSON printere

9 nåle: CITIZEN 120D+, 144cps 1395.-
24 nåle: CITIZEN Swift 200, 216 cps 2395.-
InkJet: EPSON Stylus 800, 225 cps 2745.-
Laser: EPSON EPL-5000, 6 sider pr. min. 5695.-
Bestil vores katalog for flere informationer!

Andet hardware

3.5" noname-disketter ved 100 stk MF2DD 350.-
3.5" Mitsubishi-disketter ved 100 stk MF2DD 495.-
Naksha 280 dpi mus med måtte og holder 229.-
QJIII Supercharger joystick 149.-
QJ SuperStar joystick 199.-
Midi interface med gennemført serielport 449.-

Public Domain

Harddisk brugerpakke

Denne pakke indeholder alt, hvad du kan få brug for som harddiskejer. Af kategorier kan nævnes: backup-, grafisk CLI, menu-, password- og reorganiseringsprogrammer. Samtidig indeholder pakken alle pakkeprogrammer, der er tilgængelige. Inkluderet er, selvfølgelig også, Superdark, som er den bedste screenblanker, der findes til Amigaen. Fokus Data sagde: "Til prisen er pakken uvurderlig for enhver harddiskejer." DNC sagde:" Kvaliteten på de ti disketter du får er lysår over gennemsnittet"
Bemærk: Ny pris, spar 50 kr. Normalpris 249.-
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Brugerpakke

Indeholder 30 fantastisk nyttige brugerprogrammer, bl.a.: Kickstart 1.3-emulator (løser A1200/ A4000 ejerens problem), PC-emulator, de nyeste viruskillere, kopieringsprogrammer, biorytmeprogram (er du i balance?), skak, backgammon, samt en masse andet godt bl.a 250 drinksopskrifter og barstyringsprogram.
Pris incl. disketter (5 stk): 99.-

Kontorpakke

Indeholder alt til kontorbrug, bl.a., tekstbehandling, regneark, DTP, modemkommunikationsprogram, dansk database, samt en genial MSdos-Amigados tekstfilconverter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Mega spilpakke

Over 50 helt nye spil i kategorierne: adventure-, arcade-, shoot'em up-, skak-, strategi- og sportsspil, heriblandt Super Twintris (DNC nr.6, test:94 %) og Deluxe Pacman (Fokus Data nr.6, test:"Genialt.")
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Desk Top Video-pakke

Indeholder rulletekst-, tids- og effektgenerator, slideshow-, sportstekst- og intromaker, samt testskærmgenerator og titlekartotek for den kreative videobruger til brug med eller uden genlock.
Pris incl. disketter (4 stk): 99.-

Music Maker-pakke nr. 1

Supersequencerprogrammerne : MED, Protracker Startrekker og OctaMED v.4.0 (demo), som alle er så gode, at de kan få enhver Atari-ejer til at købe en Amiga ! Desuden omfattende programdokumentation og 3 sample- og 3 sangdisketter.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Music Maker-pakke nr. 2

De nyeste versioner af OctaMED (v.2.0, 8 kanaler) og Protracker (v.3.0), samt omfatttende programdokumentation og hele 750 samples i meget høj kvalitet.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

M.R. GRUPPEN I/S
Tlf. 56 63 22 77 ● Tlf. 30 55 00 00
Fax. 56 63 21 77

Public Domain

Clip Art-pakke nr. 1

Over 2000 usorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Billeder i alle kategorier fra arkitektsymboler til bordkort og Garfieldtegninger.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

Clip Art-pakke nr. 2

Over 2500 sorterede SH IFF-billeder til brug i DTP eller Dpaint for den kreative bruger. Pakken indeholder de bedste SH-billeder nogensinde set til Amigaen.
Pris incl. disketter (15 stk): 249.-

Color Clip Art-pakke

NYHED: 15 disketter sprængfuldt med vores første og bedste farve IFF-HAM billeder til Amigaen. De indeholder billeder i kategorierne: krybdyr, insekter, biler, fly, krigsskibe og dyr til brug i DTP, Digipaint eller Dpaint4 og i en opløsning, der kan få enhver til at dåne.
Pris incl. disketter (15 stk.): 249.-

Grafikpakke

20 grafiske programmer suppleret med 5 animationer. Pakken indeholder bl.a. morphing-, CAD- og graftegningsprogrammer. Desuden indeholder pakken mandelbrot-, fraktal- og landskabsgeneratorer. Endeligt indeholder pakken Freepaint, et genialt tegneprogram.
Pris incl. disketter (10 stk.): 199.-

CG fontspakke nr.1

Denne pakke indeholder over 105 adobe fonte, der kan bruges i PPage V3 & V4, og Pagestream.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

CG fontspakke nr. 2

Denne pakke indeholder over 121 konverterede CG fonte, der kan bruges i PPage alle versioner, Workbench 2.0/3.0, Dpaint4 eller Pagestream.
Pris incl. disketter (10 stk): 199.-

AGA-Pakke

"Ahh, men så har min PC bedre grafik end din Amiga..." Lyder dette bekendt. Hvis ja, så få din kammerat til at æde disse ord ved at tvinge ham til at se et af pakkens A1200/A4000 none flicker Hi-Res-billeder Eller du kan vise ham, hvordan et rigtigt skakspil fungerer, såvel grafisk som teknisk.
Pris incl. disketter (6 stk): 129.-

NYHED!: AGA-AMOK 1

Ferrari F40, Testarossa, Porsche, Lamborghini, BMW, Corvette, Formel 1 og mange andre billeder af biler i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. **(10 disks)** 199.-

NYHED!: AGA-AMOK 2

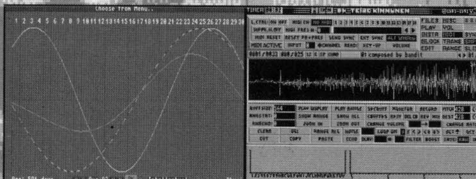
F-14, F-15, F-16, Draken, Stealth, B-52, Tomcat, Harrier, Blue Angel, B-17og mange andre billeder af fly i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. **(10 disks)** 199.-

NYHED!: AGA-AMOK 3

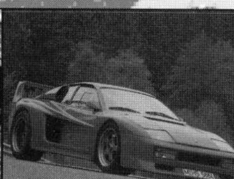
Bjergsøer, floder, vandfald, åer og mange andre panoramabilleder i hires 256 farver vil du finde i denne pakke. Ideel til baggrunde i Scala AGA mm. **(10 disks)** 199.-

CD'er

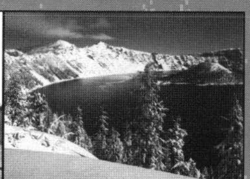
The 17 Bit Collection Dobbelt CD 449.-
CDPD II: Fred Fish 1-760, Scope 1-220 mm. 298.-
CDPD III: Fred Fish 761-890, 24 bit billeder mm. 298.-
Demo-Collection I: 12000 filer, lyde, sang, clip art mm. 298.-
NYHED! Demo-Collection II: Spil, lyde, demo, anims 298.-











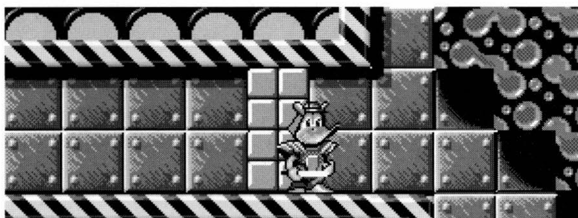
Brugerpakke | Music Maker-pakke | AGA-Pakke | AGA-AMOK 1 | AGA-AMOK 2 | AGA-AMOK 3

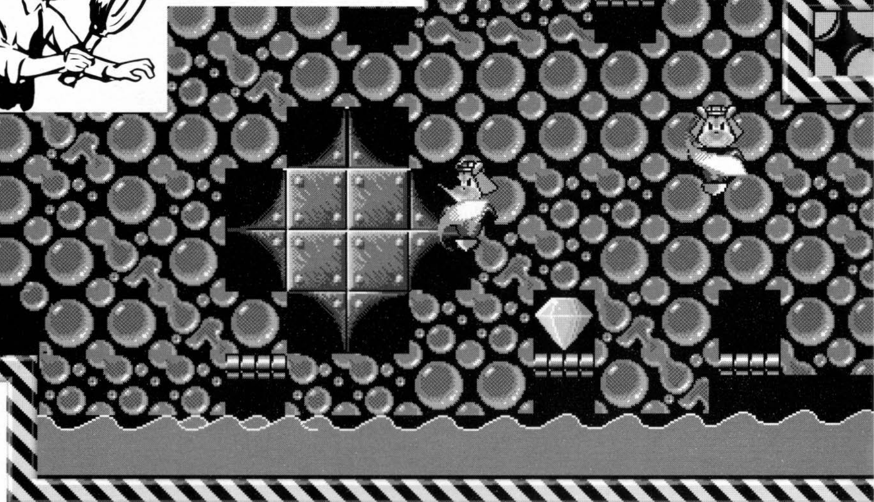
Alle Public Domain-pakker er kopieret på MITSUBISHI 3.5" disketter og kan køre under Kickstart 1.3, 2.0 & 3.0. Alle priser er opgivet incl. moms. Forsendelse kan ske til hele norden med Postens Erhvervspakker

DONK - THE SAMU

Donk er endnu et platformsspil med en fugl i hovedrollen. Men ikke en helt almindelig fugl. Donk er nemlig, udover at være en ekstremt grim and, trænet i orientalsk kampkunst, disciplin og principper, også kaldet en samurai...







Man styrer Donk rundt på banen som scroller i alle retninger. Målet for hver bane er at samle alle diamanterne, og undgå at blive ramt af fjenderne som hopper rundt på banen.

Vi har allerede set ninja-skildpadder, men en samurai-and... Hvad bliver det næste!? Donk's skildpadde-kollegaer huserede mest på det hvide lærred og som plastic-figurer, men der blev da også til sidst lavet et computerspil om dem. Her havde de dog ikke så stor succes som på de andre områder, så her kan Donk muligvis tage kampen op.

"Wax on, wax off"

Historien lyder, at Donk engang blev samlet op ved en flodbred i Japan, af en gammel samurai. Samuraien regnede med at nu var aftensmaden reddet, men da han havde fået Donk med hjem og smed ham op på skærebrættet, kunne han alligevel ikke få sig selv til at slå det kære væsen ihjel.

Samuraien, en totalt sær snegl, fik istedet den ide at han ville træne den lille ælling i samuraiens ædle kunst (gad vide hvilke svampe han spiste). Og det gjorde den gamle samurai så. Lang tid senere er Donk så færdig med sin uddannelse, og hans læremester er blevet en meget svag og gammel mand. Den gamle samurai beslutter sig for at tage ud på sin sidste mission: Han vil finde Den Glemte Planet, som i sin undergrund gemmer på en masse diamanter.

Det er disse diamanter, der holder sammen på jordkloden (læs din fysikbog igen fister) og han vil samle dem sammen før den onde Eider gør det (intet om hvem den onde Eider er, og hvorfor han vil have diamanterne). Donk beslutter sig for at tage ud for at hjælpe ham.

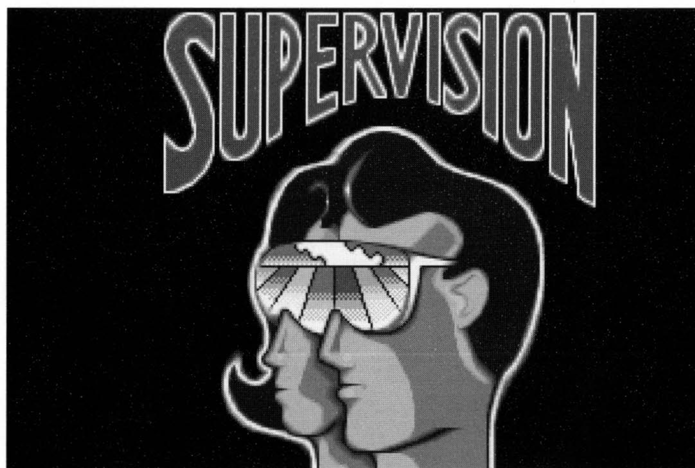
Dette åbner så vejen for endnu et platformsspil. Diamanterne er fordelt på 7 forskellige verdener, ialt 112 baner. Man styrer Donk rundt på banen som scroller i alle retninger. Målet for hver bane er at samle alle diamanterne, og undgå at blive ramt af fjenderne som hopper rundt på banen. Til sit forsvar har Donk sine sværd, som han dog kun kan angribe med når han hopper, hvor han snurrer rundt i luften med sværdene strakt ud.

Derudover har Donk også nogle specielle evner, som han kan bruge et begrænset antal gange på hver bane. Han har et æggeskal-skjold, som gør ham urørlig, flyvemagi, der lader ham flyve op hvor han ellers ikke ville kunne komme ved at hoppe på platforme. Desuden har han selvfølgelig den obligatoriske kill'em-all-bombe, som dræber alt hvad der er på skærmen (undtagen naturligvis Donk selv).

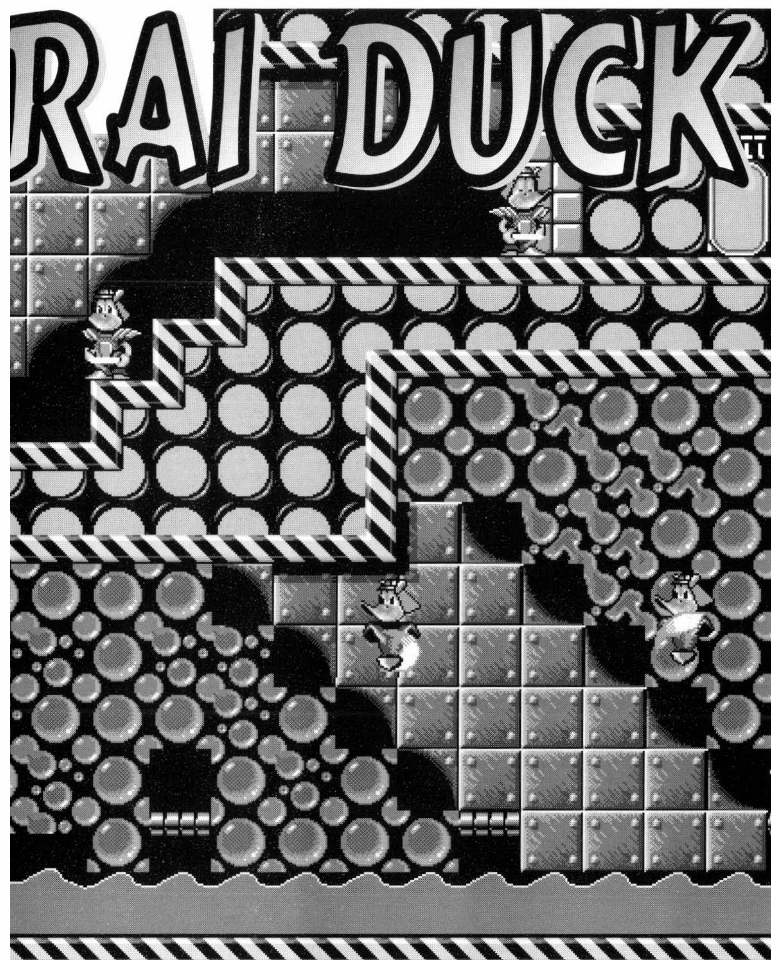
Når han har samlet alle diamanterne starter man automatisk banens selvdestruktionsmekanisme, farverne bliver røde og der kører en hektisk lyd i baggrunden, som bliver hurtigere og hurtigere, jo kortere tid man har til at nå udgangen.

Man kan også spille to på en gang og dette foregår med splitscreen, hvor Donk (spiller 1) er på skærmens øverste halvdel, og hans læremester (spiller 2) på nederste halvdel. Fordelen ved at man har brugt split-screen er, at de to spillere kan bevæge sig rundt på banen fuldstændig uafhængigt af hinanden, i konkurrence om at samle flest diamanter.

Bagdelen (anderumpen? Red.) ved det er at grafikken bliver mast sammen til at fylde halvt så lidt, så begge spillere kan se det samme udsnit af skærmen som man kan når man spiller alene. To-spiller muligheden giver unægteligt spillet en ekstra dimension, men man må til gengæld leve med at grafikken bliver forringet.



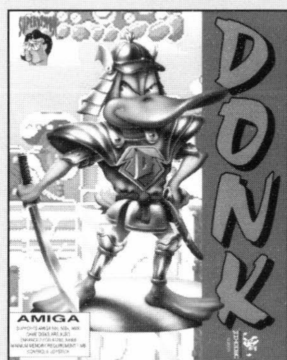
Det må være nogle stærke briller, siden firmaet kalder sig SuperVision.



Spillet i sig selv er der ikke de vilde nyskabelser i, måske bortset fra to-spiller muligheden, som da også er en virkelig god ting. Men det, der bærer spillet er helt klart lyden og grafikken. Først og fremmest er grafikken stor, flot og farverig, både de animerede objekter og baggrunden. Derudover er lyden klart et lyspunkt - den giver en god stemning. Man bliver især panisk når man har klaret en bane, en sirene lyder, et samplet 'emergency' kommer hurtigere og hurtigere, og man ikke kan finde udgangen.

Den eneste virkelige kritik jeg har af spillet, går ud på at baggrundende ind imellem er lidt kiksede, hvilket hurtigt kan forvirre én. Desuden er der ikke den helt store variation i banerne, som også tit er for uoverskuelige. Men Donk er helt klart et spil, der er værd at tage en kigger på, især hvis man generelt er til platformspil.❑

Mark Sederqvist



Grafik:	84%
Lyd:	86%
Powerplay:	80%
Hiscore:	77%
Ram:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	SuperVision
Pris:	299,-
Udlånt af:	Silverrock Productions, Tlf.: 3645 1046

PC
Det ser ikke ud til, at PC-ejerne får mulighed for at spille andespil i denne omgang, men en CD32-version skulle være stærkt undervejs.

AMIGA HISCORE: 77%

EDB Uddannelser

Det er vigtigt at gøre sig en hel del overvejelser og undersøgelser, inden man starter et studie. Vi fortæller om de ting, man skal være opmærksom på ved valg af uddannelser indenfor EDB-området.

Der er stor forskel på at synes, det er sjovt at lege med sin computer, og så at vælge en EDB-uddannelse. Det er noget af det vigtigste, man skal gøre sig klart, før man vælger. De fleste er vel nok klar over, at man ikke spiller computerspil eller ser demo'er i EDB-undervisningen. Man hører alligevel tit om studerende, der er skufffede, fordi de synes studiet er for kedeligt. Det skyldes at de studerendes ambitioner fra starten er modstridende med erhvervslivets ønsker.

Firmaerne vil groft sagt have åbne og forskellige personer og ikke ensartede nørder, der kun interesserer sig for computeren. Sidstnævnte gruppe egner sig kun til at forske, hvilket meget få kommer til. EDB-medarbejdernes opgave er ofte at forbinde teknikken bedst muligt med omverdenen.

Hjemme- og erhvervsprogrammering

Programmering af demo'er, utilities og spil adskiller sig i organisation kraftigt fra den arbejdsform, man kommer ud for i en jobsituation. Der vil man sjældent kunne få lov til at definere sine egne opgaver, men skal derimod ofte indordne sig under en struktur, der på forhånd kan virke meget fastlagt. Ydermere er mange interesseret i at programmere, og har for nogles vedkommende gjort det før. Men de største behov fra erhvervslivets side ligger faktisk i analysearbejdet. EDB-uddannelser behøver ikke være ensporede. I mange af dem er der indbygget en del økonomiundervisning, så de studerende har flere strenge at spille på. Økonomiske overvejelser indgår også i udarbejdelsen af alle EDB-systemer.

Interessen er vigtig

Det er bestemt ikke meningen at skræmme nogen væk med denne artikel. Tværtimod er det vort håb, at vi kan få flere til at vælge en uddannelse, de kan lide og vil gennemføre. Ved start på et studie er interesse og motivation for både studie og de efterfølgende jobs vigtig, for at man kan klare sig igennem en flerårig uddannelse.

Som med alle andre uddannelser er det en god ide at undersøge de forskellige muligheder i god tid. Brug studievejledere og 'Åbent hus'-arrangementer til at danne dig det bedst mulige indtryk, så du vælger det rigtige. Sidst, men ikke mindst skal det pointeres, at de i artiklen beskrevne uddannelser var, hvad vi valgte at definere som EDB-uddannelser. Der findes mange andre, hvor EDB i stigende grad bliver brugt, specielt indenfor de naturvidenskabelige fag som fysik og matematik. Derfor er det en god ide, at se sig godt om, før man lægger sig fast på en uddannelse.❑



EDB-studierne er traditionelt mandsdominerede, men flere og flere kvinder vælger en uddannelse indenfor området.

Datamatiker

Type:	Kortere videregående uddannelse
Varighed:	27 måneder
Økonomi:	SU, bogudgifter ca. 1000 kr./semester
Studiestart:	September og februar
Ansøgningsfrist:	1. juli og 1. december

Datamatiker er den største EDB-uddannelse i Danmark og er placeret på handels- og EDB-skoler i Ålborg, Skive, Ikast, Århus, Vejle, Esbjerg, Sønderborg, Odense, Nykøbing, Roskilde, Ballerup, København og Lyngby. Uddannelsen er erhvervsrettet med en blanding af teori og praksis, hvor vægten er lagt på den praktiske del. Adgangskravet er bestået studenter-, HF-, HH-, HTX-eksamen eller uddannelse som informatik- eller EDB-assistent.

Som datamatiker har man mulighed for at arbejde på forskellige niveauer. Mange bliver ansat som konsulenter til at vejlede brugere og vedligeholde EDB-systemer eller til at udvikle dem. Nogle bliver også projektledere eller systemansvarlige. Arbejdet kan være meget selvstændigt.

Undervisningen foregår i klasser med omkring 20 elever, men en del af arbejdet udføres i mindre gruppe. De fire første semestre har hver 15 ugers varighed med 5-6 timers undervisning om dagen.

Semestrene er inddelt på følgende måde:
1. Datalogisk platform, hvor de grundlæggende værktøjer læres.
2. Udvikling af virksomhedens systemer med brug af værktøjerne.
3. Datamatik, der metodisk går i detaljer med programmering og kommunikation.
4. Specialisering, med valg af interesseområde.
5. Hovedopgave i en virksomhed.

Det er muligt at studere videre på universitet.

De studerende

For at få et mere nuanceret billede af datamatiker uddannelsen spurgte vi forskellige studerende om deres mening om den samt hvorfor, de var startet.

Informatik assistent

Type:	Ungdomsuddannelse
Varighed:	3 år (inkl. HG)
Økonomi:	SU + gratis bøger
Studiestart:	August
Ansøgningsfrist:	1. maj

Informatik assistent uddannelsen er en 2-årig overbygning til Handelskolernes Grunduddannelse og kan ses som et alternativ til Handelsskolen. Adgangskravet er HG eller EFG-basisår.

Uddannelsen kvalificerer til at udføre EDB-funktioner på et grundlæggende niveau. Det kan være den daglige drift af mindre EDB-systemer med løsning af både administrative opgaver samt kontakt til kunder og leverandører. En anden mulighed er undervisning af medarbejdere og rådgivning af brugere.

Fagene er både almene, som dansk og engelsk, samt en del datafag, som systemudvikling og brugerservice. Undervisningen foregår fortrinsvis som klasseundervisning og projektarbejde i mindre grupper. Der er indlagt to praktikophold på virksomheder, hvoraf det ene bruges under udarbejdelse af hovedopgaven.

Uddannelsen er placeret på en lang række handels- og EDB-skoler landet over. Som informatik assistent opfyldes adgangskravene for at studere videre på datamatiker-, HA- og HD-studierne. ❑

- Før du vælger

Bjarke Viksøe, 3. semester
"Det var næsten naturligt for mig at starte på uddannelsen, eftersom jeg havde programmeret i 4-5 år", fortæller Bjarke. "Jeg kunne også have startet på datalogi, men brød mig ikke om undevisningsformen. I øvrigt er mange af mine venner på datalogi stoppet."

Bjarke mener, at studiet er for kort, så det bliver for tyndt. Alligevel lever det op til hans forventinger, selvom han faktisk ikke havde så mange på forhånd. Selv synes Bjarke ikke studiet er så hårdt, med det har en hel at gøre med de forudsætninger, man starter med.

"Der er for mange, man slet ikke kan forstå er startet, fordi deres interesse er alt for lille", fortæller han. For Bjarke er det temmelig uforståeligt, at antallet af optagne ikke begrænses, når ledighedstallene ser så skræmmende ud. Selv regner han med at læse videre, da chancerne for at få arbejde ikke ser særligt gode ud.

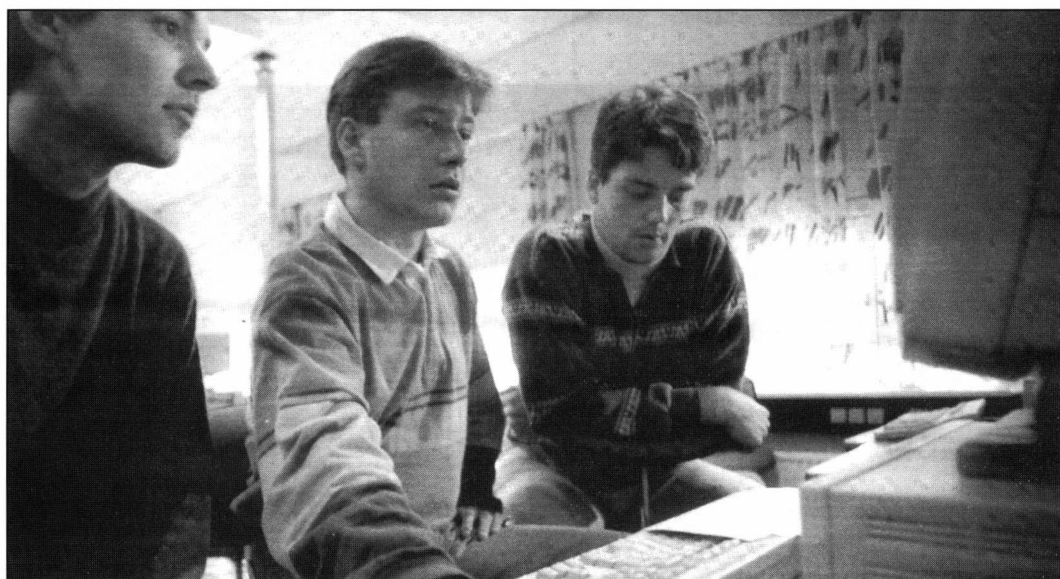
Peter Møller-Andersen, 4. semester
"Jeg valgte uddannelsen, fordi den generelt lød interessant; både fagene og kombinationen af teori og praksis", siger Peter, der ikke havde nogen specielle forkundskaber indenfor programmering. Han synes, studiet har levet op til forventningerne, selvom han måtte gå et semester om.

"Hvis man arbejder stabilt, er studiet ikke så hårdt", mener han. Peter synes, at uddannelsen, trods kritik, er god, men den er lidt for kort. Han vil søge arbejde, når han er færdiguddannet, men regner med at blive tvunget til at læse videre.

Lise Tanghus, færdiguddannet datamatiker
Lise blev færdig som datamatiker for omkring et år siden og har måtte dele skæbne med så mange andre nyuddannede ved ikke at have fået et arbejde.

"Jeg skriver 3-6 ansøgninger om ugen, men har faktisk kun været til et par samtaler i de sidste fire måneder. Da jeg i 1988 startede på at tage EDB-assistent uddannelsen før datamatiker, var der ikke problemer. I dag er chancerne små for at få arbejde som datamatiker, specielt som nyuddannet, fordi arbejdsgiverne vil have folk med erfaring."

Problemet, mener Lise, vil blive mindre i løbet af de næste 2-3 år, da årgangene bliver mindre. Derfor er der ikke noget galt i at begynde nu, hvis man er interesseret.❑



Datamatiker er den største EDB-uddannelse i Danmark, og kan læses på skoler i hele landet.

Datalog

Type: Videregående uddannelse
Varighed: 3 år samt evt. 2 års overbygning
Økonomi: SU
Studiestart: September
Ansøgningsfrist: 1. juli

Datalogi er en universitetsuddannelse, der kan læses i København, Roskilde, Odense, Århus og Ålborg, selvom den ikke alle stederne kan læses som hovedfag. I Odense kan man også læse den beslægtede uddannelse, datateknik.

Studiet er teoretisk orienteret mod programmer for computere og beskæftiger sig med datalogien samt dens samfundsmæssige konsekvenser. For at kunne starte, kræves bestået studenter-, HF-, HH- eller HTX-eksamen af -

De fleste dataloger er beskæftiget i private virksomheder, mens en mindre del arbejder med undervisning. I erhverslivet spænder arbejdet fra planlægning, indførelse (implementering) og vedligeholdelse af EDB-systemer til teknisk-administrativ brug. Dataloger opererer på niveauer lige fra programmører, over systemkonsulenter, til projektledere.

Studiets første 3 år er en grunduddannelse med et delvist fastlagt forløb. Derudover skal man have et bifag, der kan være indenfor matematik, fysik, kemi eller helt andre områder som dansk eller økonomi. Bifaget optager omkring en tredjedel af studiet. Det er omvendt også muligt at tage datalogi som bifag, hvis man har et andet hovedfag.

Undervisningen er en kombination af forelæsninger, med 200-300 studerende, og næsten lige så mange øvelsestimer med opgaveregning samt praktiske øvelser. Halvdelen af kurserne på uddannelsen er datafag. De består blandt andet af det grundlæggende matematik og programmering lige fra mikro til hele operativsystemer. Rapporter udarbejdes i to- eller tremandsgrupper. Efter grunduddannelsen kan man få bachelorgraden eller læse videre. Overbygning på 2 år er et selvstændigt studie, hvor man kan specialisere sig inden for et afgrænset område efter eget valg, og afsluttes med en hovedopgave.

De studerende

I betragtning af studiets meget tekniske karakter er det fristende at tro, at man skal have en enorm viden på området for at kunne følge med fra starten. Dette er dog ikke tilfældet,

Tina Jensen, 1. semester
"Datalogi var ikke min første prioritet, og jeg kendte faktisk ikke særlig meget til EDB, før jeg startede på studiet. Jeg synes dog virkelig, der gøres meget for at få alle med fra starten. Selvfølgelig er det lidt svært en gang imellem, men ikke mere, end de fleste vil kunne overkomme."❑



EDB Uddannelser



Datanom

Type: Specialuddannelse
Varighed: Valgfri
Økonomi: Koster ca. 1000 kr./modul excl. bøger. Ikke SU-berettiget.
Studiestart: September og februar
Ansøgningsfrist: Varierer

Datanom uddannelsen foregår fortrinsvis ved aftenkurser. Den henvender sig til folk, der beskæftiger sig med EDB og har brug for at specialisere sig. Forudsætningerne er en uddannelse som EDB-assistent eller tilsvarende kvalifikationer. Der findes også forudsætningskurser til studiet.

Med uddannelsen kan man medvirke til at løse mange typer EDB opgaver, både ved selvstændigt arbejde eller som leder af mindre gruppers arbejde. Typen af opgaver afhænger naturligvis af, hvad man specialiserer sig i.

Datanom titlen kræver, at man har bestået seks moduler samt udarbejdet en hovedopgave. Hvert modul er tre timer ugent-ligt i 15 uger og foregår hovedsageligt som holdundervisning med cirka 20 studerende.

Kurserne giver et teoretisk fundament indenfor følgende temaer:
Maskinel, operativ systemer og lokalt netværk.
Programmering, diverse sprog, algoritmer, datastrukturer, objektorienteret programmering og databaser.
Systemudvikling, analyse og design.❑

Elektro/informatik-ingeniør

Type: Længere videregående uddannelse
Varighed: 5 år
Økonomi: SU, bogudgifter på ca. 1000 kr./semester
Studiestart: September og evt. februar
Ansøgningsfrist: 15. juli og 1. december

Civilingeniørstudiet er ikke direkte en EDB-uddannelse, men valgmuligheder åbner for at sammensætte den med stor vægt på EDB. Man kan læse til civilingeniør på Aalborg Universitets Center (AUC) og Danmarks Tekniske Højskole (DTH) i Lyngby, men deres strukturer er temmelig forskellige. Det er ikke alle retningerne, der har studiestart om vinteren. Adgangskravet fastlægges ud fra antallet af ansøgere, men de fleste med studenter-, HF-, HTX-, eller tilstrækkelig matematisk HH-eksamen kan blive optaget.

Civilingeniører har en grundlæggende viden, der sætter dem i stand til at udføre mange forskellige jobs. Man laver risikoberegninger ved konstruktioner af eksempelvis broer, bruger computere til styring af maskiner og overvågningssystemer samt fordeling af ressourcer. Kommunikation er i dag også et område i stærk vækst, hvor computeren spiller en vigtig rolle. Sidst, men ikke mindst er det også ingeniører, der udvikler selve computerne.

HA-Datalogi

Type: Videregående uddannelse
Varighed: 3 år + evt. 2 års overbygning
Økonomi: SU, bogudgifter ca. 1500 kr./semester
Studiestart: Medio august
Ansøgningsfrist: 1. juli



HA-Dat. integrerer økonomi, informatik og organisationsteori.

HA-Dat. kaldes også DØK (Datalogi/ØKonomi) og er en uddannelse med integration af økonomi, informatik (informationsbehandling med EDB) og organisation. Studiet findes på Handelshøjskolen i København. Adgangskravet er bestået studenter-, HF-, eller HH-eksamen.

Med en uddannelse som HA-Dat. kan man indgå i virksomheder og organisationer, der anvender, udvikler eller forhandler EDB-systemer. Arbejdsfunktionerne kan være som økonom, salgskonsulent eller i programområdet som projektleder, planlægger eller programmør. I de fleste jobs udnyttes den økonomiske og organisatoriske viden, som studiet giver. Overbygningen, Cand.merc.-Dat., lægger op til arbejde som projektleder og øvrige ledende stillinger efter nogle års erfaring.

To tredjedele af studiet består af forelæsninger med 40-100 studerende og øvelser, hvor stoffet gennemgås og diskuteres, typisk på hold med 15-30 studerende. Der bruges hovedsageligt cases til behandling af problemstillinger. En tredjedel af studiet er projektarbejde i mindre grupper, hvor der arbejdes sammen med virksomheder om konkrete opgaver.

Indholdet i uddannelsen er delt op i informatik, økonomi og organisation. Informatik handler om de menneskelige og organisatoriske konsekvenser, indførelse af EDB medfører, mens den datalogiske del bredt dækker over udvikling af EDB-systemer. Økonomi handler om både samfundsøkonomi, samt hvordan den enkelte virksomhed fungerer, specielt med sigte på EDB-branchen. Organisation behandler ledelse- og samarbejdsformer. HA-Dat. resulterer i en bachelorgrad. Den toårige Cand.merc.-Dat. overbygning ligger emnemæssigt tæt op ad grunduddannelsen. Man specialiserer sig i emnerne af størst interesse, og lærer at arbejde selvstændigt og gennemføre kritiske analyser.

De studerende

Man finder bestemt ikke mange 'koder-typer' blandt de studerende på HA-Dat., netop fordi studiet også indeholder økonomi

- Før du vælger

Efter de første par semestres introduktion med matematik og fysik, hvor studiet er nogenlunde fastlagt, kan de studerende begynde i vid udstrækning at sammensætte deres studie, som de selv har lyst. Der vil være hundreder af fag at vælge imellem og nogle af dem vil kunne give en meget EDB-specialiseret uddannelse. Undervisningen foregår fortrinsvis ved forelæsninger i auditorier på DTH og selvstændigt arbejde, mens man på AUC lægger mere vægt på at projektarbejde i grupper. Fælles for alle ingeniører er det afsluttende eksamensprojekt, der som regel varer et semester. De fleste studerende bruger mindst et semester udover den nomerede tid for at gennemføre uddannelsen.❑

og organisation, og vel derfor ikke appellerer så meget til disse typer. En studerende udtaler: "DØK'ere er ikke forstøvede programmører, der taler binært og har næsen i tastaturet ... Som det fremgår af DØK'ernes 6. bud: Programmering - det har vi folk til!"

Stort set alle rapportopgaver på grunduddannelsen udarbejdes i grupper på 3-5 personer, og også i undervisningen benyttes gruppearbejde i stor stil. Det er derfor vigtigt, at man er glad for denne arbejdsform. De fleste af de studerende er glade for de mange gruppeopgaver, men nogle føler dog, at de ikke får mulighed for at vise, hvad de SELV kan. Også den megen undervisning i faget organisation (som man har fra 3. til og med 6. semester) har været diskuteret blandt de studerende. Flere giver udtryk for utilfredshed med, at lærerne i faget efter deres mening blot gennemgår pensum, hvorfor man lige så godt kan blive hjemme for at læse.❑

Efter uddannelsen



Der er naturligvis også tid til lidt socialt samvær mellem forelæsningerne.

For blot få år siden var næsten en hvilken som helst EDB-uddannelse en sikker vej til et godt, vellønnet job i erhvervslivet. Sådan er det ikke mere. Dette skyldes til dels, at antallet af EDB-uddannede er steget markant, og virksomhederne derfor har fået bedre mulighed for at vælge og vrage. Følgelig har kravet om erhvervserfaring, udover relevant teoretisk baggrund, også holdt sit indtog i forbindelse med ansættelse af EDB-medarbejdere, og mulighederne for at få drømmejobbet umiddelbart efter uddannelsen er blevet væsentligt forringet.

Såvel den private som den offentlige sektor investerer til stadighed store summer i ny informationsteknologi. Netop på grund af investeringernes størrel-se er det overordentlig vigtigt, at projekterne planlægges ordent-ligt, og analytiske evner vil derfor være i meget høj kurs. I en rapport fra slutningen af 1992, baseret på HA-Dat.-studerendes interviews med informatikchefer fra 29 større danske virksom-heder, er informatikcheferne bl.a. blevet bedt om at vurdere de vigtigste kvalifikationer inden for informatik, erhvervsøkonomi og menneskelige egenskaber for fremtidens informatikmedarbejder.

Undersøgelsens resultat med hensyn til kvalifikationer indenfor informatik viser tydeligt, at de meget tekniske kvalifikationer er gledet lidt i baggrunden, til fordel for de mere analytiske evner. Enkelte personer i branchen har brugt udtrykket "datalogi vil i fremtiden blot være et appendiks i uddannelsen", hvilket tydeliggør, at erhvervslivet ikke har brug for deciderede 'kodertyper'.

Beskæftigelsessituationen kan skifte i løbet af få år inden for et fagområde. Det er derfor vigtigt ikke at fokusere på arbejdsløshedstal og af den grund undgå et studie, man interesserer sig for. Omvendt er det dog nok en god idé, at sætte sig ind i, hvilke krav der i den sidste ende bliver stillet af arbejdsgiverne.❑

Tage Majland og Christian Estrup

Rapporten, der henvises til er:
Informatikchefers behov, problemer og udviklingsvisioner.
Af professor Niels Bjørn-Andersen, Institut for Informatik og Økonomistyring ved Handelshøjskolen i København; og cand.merc.dat. Sten Nygaard-Andersen.

European Champions



Månedens folde-ud-bane.

Det umulige skete. Det, der ikke måtte ske. Det, der bare ikke kunne ske. Danmark tabte 1-0 mod Spanien i Sevilla, og VM i '94 bliver uden Europas bedste fodboldhold. Meeen, hvis nu borgerkrigen i Nordirland breder sig...

Men OK, der kom endnu en dag, og HiScore udkom trods alle negativt svingende biorytmer. I indeværende anmeldelse kan vi præsentere dig for et spil, der ganske vist ikke kan tillade dig at spille Danmark til USA. I stedet får du muligheden for at blive det bedste klubhold i Europa - og det er vel heller ikke så ringe.

Udgiveren er Ocean, men det skal man ikke hænge sig for meget i, for hjernen bag er nemlig ikke et af Oceans in-house programmørteams, men derimod de velkendte folk fra Audiogenic. Audiogenic skabte i sin tid det underholdende World Class Rugby, og har du prøvet det, ved du allerede en hel del om European Champions.

Altså, du vælger et hold blandt samtlige engelske, spanske, italienske, tyske og franske førstedivisions-mandskaber og skal føre dine udvalgte tropper frem mod triumf. Alle holdene har de rigtige trøjer og spillernavne samt individuelle færdigheder. Disse færdigheder kan desværre ændres efter behov, og det er således muligt at sammensætte et toptrimmet mandskab på under ét minut.

Dit hold kan deltage i forskellige liga- og cupturneringer, eller du kan designe nogle selv. Det er tydeligt, at European Champions på mange måder går Goal! i bedene - rent faktisk er alle hidtil nævnte elementer at finde i Virgin IE's klassiker. European Champions er dog langt fra en klon af Dino Dinis formidable spil, hvilket afsløres, så snart du besøger optionskærmen.

Her kan du vælge mellem forskellige måder at aflevere på, forskellige måder at afslutte på og om replays skal ses oppefra, eller fra siden. Desuden kan du vælge, om du skal spille træningskampe uden modstandere, om alle spillere skal være lige gode og en række andre ting. Alt i alt har European Champions en udmærket brugerflade og en bunke nyttige options, selv om man nok savner et par stykker.

Du har nu valgt at styre Europas suverænt bedste klubhold (italienske Sampdoria), og i stedet for at se dine toptrimmede spillere løbe på banen, trykker du bare på space og vupti, to spillere står klar til at give bolden op. Dommeren fløjter et falsk og upassende fløjt, og kampen går i gang. Du ser banen ovenfra, men da det er både grimt og uoverskueligt, trykker du på 'V', og banen vendes fluks halvfems grader, og så er spillet til at se på. Desværre er banen stadig grim og grumset, men dine spillere ser ganske energiske og nydelige ud. Målene er imidlertid temmelig primitivt tegnet, og din målmand laver nogle mærkelige hop, når dine modstandere forsøger sig.

Bedst som du løber op ad den venstre fløj hører du et gennemtrængende 'pling!', og nederst på skærmen står der 'Lombardo free upfield'. En lille pil over din spillers hoved indikerer Lombardos placering, og et svagt tap på fireknappen sender bolden op mod den halvskaldede spiller. Mens bolden er i luften trykker du på knappen, og så snart Lombardo modtager kuglen, sætter han sin blankpolerede isse på - mål!

Ovenstående har forhåbentlig givet dig en smule indblik i, hvordan kampene udvikler sig i European Champions. Hvad teksten knap så tydeligt forklarer er, at spillet primært er baseret på tilfældigheder. Man venter til en spiller er løbet fri inde i feltet, trykker en enkelt gang på knappen og hamrer så ellers bare løs på den selvsamme kontakt. Oftest giver det mål, uden at man rigtigt forstår hvorfor. Hvis ikke, kan man bare prøve at skyde langt ude fra, for den slags forsøg lader målmanden tit og ofte bare gå forbi. Glipper det også, kan du bare tage bolden på fødderne og drible hele vejen over mållinien. Eller...

European Champions er langt fra decideret dårligt, men det er for let at score, og spillet har for lidt med rigtig fodbold at gøre. Grafikken er acceptabel, men det er lyden absolut ikke, og når gameplayet er alt for middelmådigt hjælper det ikke meget, at man kan spille to mod computeren, designe sine egne taktikker og spole frem og tilbage i sine gemte replays. European Champions er ikke et selvmål, men computerverdenens svar på Sampdoria hedder stadig Goal!❑

Simon Skals



Grafik:	78%
Lyd:	43%
PowerPlay:	57%
HiScore:	54%

Ram:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgiver:	Ocean
Pris:	ca. kr. 300,-
Udlånt af:	Ocean

PC
European Champions kommer også til PC

AMIGA HISCORE: 54%

Amiga-ram:

512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	345,00
2 MB ramudv. m.ur/afbr.t.A-500	1425,00
2 MB Chipmem adapter t. A-500/2000	1595,00
1 MB ramudv. til Amiga 500 plus	470,00
1 MB ramudv. til Amiga 600	575,00
VECTOR 4 MBRamudvidelse til A1200 med ur og sokkel til coprocessor	2715,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 1MB	1475,00
MEMORYMASTER til A-1200 m 5M	3290,00

Diskettestationer:

3.5" Diskdrev eksternt m. bus & afbr.	670,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-500	625,00
3.5" Diskdrev til indbygning i A-2000	625,00

Harddiske:

Paradox SCSI extern controller til ALLE Amiga-modeller. **OGSÅ A600/1200**	1300,00

Se iøvrigt specialskemaet nedenfor.

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color	3540,00
Citizen 120 D+	1395,00
Citizen swift 200, 24 nål	2495,00
Citizen swift 240, 24 nål super farveprinter	3495,00
Farvebånd, Citizen 120 D	45,00
Farvebånd, LC 10/20, sort	50,00
Farvebånd, LC 24, sort	90,00
Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics	50,00

Disketter:

	pr. stk.	pr.100
5.25" HD NN, 1.2 MB	4,25	382,50
3.5" DSDD NN	4,50	382,50
3.5" DSDD NN amigaformateret	4,75	403,75
3.5" HD NN, 1.44 MB	6,75	607,50

Diskettebox med lås:

til 100 stk. 5.25"	55,00
til 100 stk. 3.5"	55,00

Modem:

ACEEX 14400 SR Faxmodem extern	2975,00
ACEEX 14400 SR Faxmodem internt	2975,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem extern	1195,00
ACEEX 2400 MNP Faxmodem intern	650,00
ACEEX 2400 Baud modem extern	915,00

Joystick og diverse:

Competition Pro Joystick	150,00
Competition Pro Star m. autofire/slow	230,00
Competition Pro mini m. diskbox	170,00
The Arcade Joystick	230,00
Danjoy, dansk superjoystick	210,00
Saitek joysitck t. Amiga eller PC fra	99,00
Amigaomskifter t. PC-Joystick(analog)	200,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	155,00
Logic3 Speed-Mouse m. micro-switches	225,00
Musemåtte, blå, 8mm,	50,00
Musemåtte, rød, 6mm	35,00
Multimeter 3800 G (Volt-AmpereOhm)	340,00
Kickstart V. 2.04 ROM	215,00
Kickstartomskifter, A500/2000, 2 sys.	145,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 2 sys.	200,00
Kickstartomskifter, A500/500+, 3 sys.	245,00
Kickstartomskifter, A-600/CDTV	245,00
Bootselektor DF0-DF1(2)	85,00
Støvlåg til A-500/600/12002000 røgfarvet	95,00
Multiplayerkabel, A-500/A-500	160,00
Soundsampler, stereo, Smartsound	395,00
Xcopy Professional med Hardware	570,00
Strømforsyning til A-500	515,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64)	ring
Installationskit 2.5">3.5" Harddisk A.1200 muliggør brug af 3,5" Harddisk i A1200	275,00
2.5" Harddiskkabel til A-600/A1200	95,00
FPU 68882 25 Mhz	860,00
FPU 68882 33 Mhz	935,00
A-1200 internt Ur	245,00
VGA-Adapter t. A-1200 m.fl.	165,00

Computere:

Amiga 1200	3495,00
Amiga CD32	3495,00
Amiga 1200 m. 128 MB Seagate Harddisk	6575,00
Amiga 1200 m. 170 MB Conner(3.5") HD	6015,00
Amiga 1200 med andre Harddiske	ring

Har du problemer med din Amiga 500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fornuftig pris. Bemærk dog , at reparationer kun modtages efter forud truffet aftale. Dette skulle gerne holde reparationstiden på et minimum.

4-player adapter som kan bruges til Dynablaster og Kickoff spillene og andre med mulighed for 4 spillere. Sættes i printerporten - omskifter der muliggør anvendelse til ovennævnte spil. **Kun hos ABSALON DATA.**
Pris: kr. 195,00

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor prisliste, som du får ved hvert køb, så du kender de nyeste priser.

System	OKTAGON/SCSI t.500	OKTAGON/SCSI t.2000	ALFA POWER/AT-BUS t. 500	ALFA POWER/AT-BUS t. 2000	GVP/SCSI t.500	GVP/SCSI t. 2000	Amiga 6/1200
AT-BUS-controller, 0 Mb	-	-	1350,00	1005,00	-	-	-
AT-BUS-controller, 2 Mb	-	-	2395,00	2115,00	-	-	-
SCSI-controller, 0 Mb.	1765,00	1030,00	-	-	-	1795,00	-
SCSI-controller, 2 Mb	2605,00	1890,00	-	-	-	-	-
42 Mb HD, 15 ms., 0 Mb		-	2595,00	2315,00	-	-	1360,00
42 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	-	-	3795,00	3515,00	-	-	-
85 MB HD, 0 MB	-	-	-	-	-	-	2325,00
127 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	4645,00	3910,00	3155,00	2760,00	4325,00	3885,00	2935,00
170 Mb HD, 16 ms, 0 Mb	3975,00	3135,00	3490,00	3070,00	4350,00	4385,00	-
44 Mb Syquest HD, incl. disk	7615,00	4475,00	-	-	ring	-	-
88 Mb Syquest HD, incl. disk	8260,00	5285,00	-	-	7225,00	ring	-

Bemærk, at priserne på Harddiske er dagspriser pr. 9/12-1993. Disse kan ændres uden varsel !!
Ring om vore priser på Harddiske til Amiga 600/1200, da der sker noget her for tiden !!!
Vi kan naturligvis montere den med GARANTI for kr. 200,00 (også din egen HD)

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

Importør af varer fra bl.a.

BSC - Jee Cee Supplies
HK-Computer - Macro Systems
Vesalia - Harms - Mainhatten Data

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr.: 14 - 18. Lø. lukket

DEMO-SCENEN
Vi kigger på fra kulissen

Amiga Amok afholdes samme sted som verdens største demoparty "The Party 1993", men hvem er disse demo-folk, hvad er det de laver, og hvorfor laver de det?

Det hele startede tilbage i de glade 64'er-dage, hvor 'scenen', som miljøet kaldes, hovedsageligt bestod af crackere, der konkurrerede om, hvem der hurtigst kunne knække koderne i de nyeste spil, så de kunne kopieres. I begyndelsen lagde crackerne blot en lille besked ind på spillenes titelskærm, hvor der stod noget i stil med "dette spil er cracket af MegaCracker".

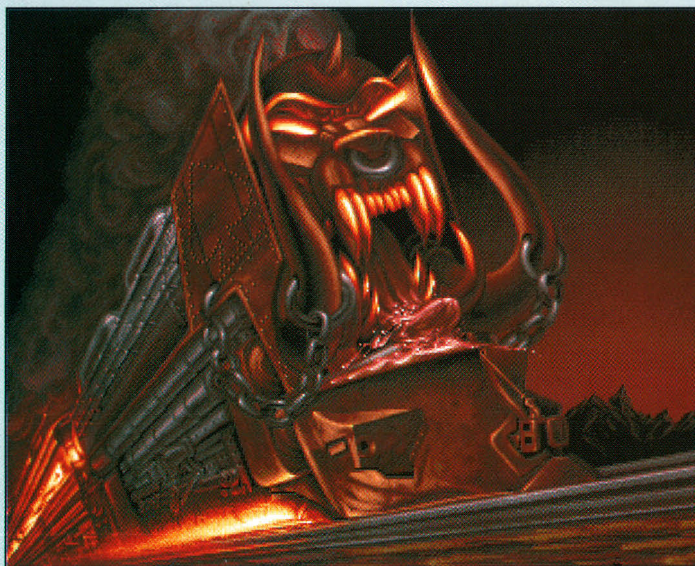
Efter et stykke tid blev dette dog for lidt, og man begyndte at lave små introduktioner, kaldet 'introer', som blev lagt ind foran spillene. Disse 'introer' bestod i starten blot af et logo, en 'scrolltekst' (en lysavis, svarende til Politikens på Rådhuspladsen i København) samt noget musik. Der gik dog hurtigt sport i at lave de flotteste introer med masser af flotte og avancerede grafiske effekter, og snart var de simpelt hen blevet så store, at de ikke kunne være på disketterne sammen med spillene.

De blev derfor 'udgivet', d.v.s. frigivet til kopiering af enhver, separat, og nu kaldtes de ikke længere 'introer', men derimod 'demoer', demonstrationer. Samtidig gik mange væk fra at cracke spil, og beskæftigede sig udelukkende med at lave demoer. 'Demo-scenen' var født.

> *Et demo-party er egentlig en stor fest, hvor pigerne er skiftet ud med computere.*
>
> *The Spy / Crionics*

Grupperne

Scenen består altså af en masse computer-freaks, organiseret i grupper; enkelte er dog ikke med i nogen gruppe. Alle i scenen har en eller flere funktioner, hvor jeg vil se på nogle af de væsentligste: Organizer, koder, grafiker, musiker, swapper, sysop og modemtrader. Jeg har for alle funktionernes vedkommende valgt at benytte den betegnelse, der er almindeligt brugt blandt danske 'scene-medlemmer', derfor den noget rodede blanding af dansk og engelsk.



Grafikken spiller en stor rolle i demoer. Her ses billedet "Sanasmatron" af grafikeren Cougar, brugt i demoen "Interference" fra tyske Sanity.

Organizer: Eller organisator, holder sammen på gruppen, og kaldes nogen gange også leder. Denne funktion er mest udbredt i større grupper, hvor man i en række tilfælde kan blive i tvivl om, hvem der rent faktisk er medlem.

Koder: En koder, eller programmør, programmerer (nå! Red.) for gruppen. Betegnelsen 'koder' udspringer af, at de fleste såkaldte 'produktioner' (demoer, introer etc.) i demo-scenen programmeres i assembler, altså symbolsk maskinKODE.

Grafiker: Grafikeren tegner, det være sig billeder, logoer, fonte (skrifttyper) eller hvad gruppen nu måtte få brug for.

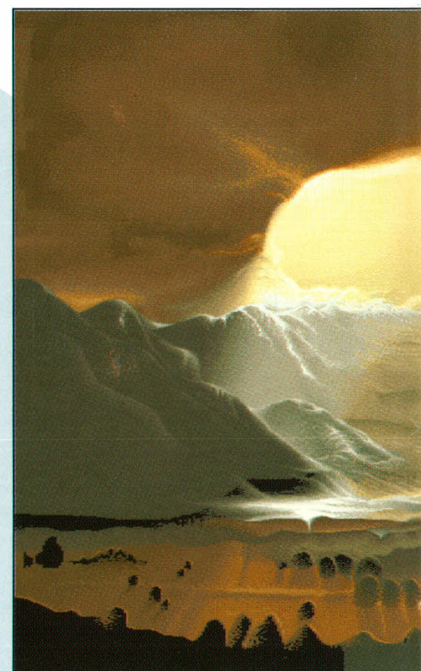
Musiker: Musikeren laver selvfølgelig musik.

Swapper: Betyder på dansk 'bytter', og det er præcist dette, en swapper gør: Udveksler produktioner med swappere fra andre grupper i scenen, kaldet hans 'kontakter'. Når en gruppe f.eks. har lavet en ny demo, er det swapperens opgave at 'sprede' demoen, altså sende den til alle sine kontakter, for at så mange som muligt kan få demoen at se. Umiddelbart kan denne funktion synes lidt mærkelig, for hvem bytter ikke programmer med andre? Forskellen på at være swapper og blot bytte programmer er antallet af 'kontakter'. En typisk swapper har fra 20 og op til flere hundrede kontakter.

Sysop: Denne betegnelse dækker over en person, der driver et BBS for gruppen. Dette BBS kan medlemmer fra andre grupper (eller i princippet alle, der har et modem) ringe til og downloade gruppens nyeste produktioner, eller uploade DERES gruppes nyeste produktioner.

Modemtrader: En modemtrader er i princippet det samme som en swapper, blot benytter modemtraderen telefonnettet og sit modem til at 'swappe' med, mens swapperen bruger postvæsenet.

En gruppe kan bestå af et hvilket som helst antal medlemmer, og disse kan være fordelt på en hvilken som helst måde med hensyn til funktion. Medlemmerne kan også være fordelt på flere lande, og man taler da om gruppens 'divisioner', f.eks. den danske division, den engelske division etc.



Grafikkonkurrencer til demo-parties ses tyskeren Scubas vinderbillede fra

Anarki - og dog

Noget af det, der fascinerer mig mest ved scenen er, at den er så uformel. Grupperne holdes i princippet sammen alene ved medlemmernes bevidsthed om, at man er en gruppe, der er altså ikke noget, der hedder f.eks. medlemsbeviser. Også brugen af funktionerne er meget fri, f.eks. står det enhver frit for at kalde sig koder. På den anden side vil ikke mindst gruppens øvrige medlemmer nok undre sig, hvis det viser sig, at en selvudnævnt 'koder' rent faktisk ikke kan kode. Da jeg fik til opgave at skrive denne artikel, bad flere personer

på redaktionen mig om en forklaring på, hvorfor stort set ingen scene-medlemmer bruger deres rigtige navn i scenen, men derimod et pseudonym, et såkaldt 'handle'. I scenens 'barndom' var det helt klart et spørgsmål om, at crackerne ikke var interesserede i, at alle og enhver vidste, hvem de var.

Denne forklaring holder dog ikke længere, da crackerne i dag udgør en forsvindende lille del af scenens medlemmer, og det faktisk kun er de færreste grupper, der har crackere som medlemmer (bl.a. fordi det heldigvis blandt mange er blevet direkte upopulært at cracke programmer). Det er nok ganske enkelt en tradition fra scenens tidlige dage,



har generelt meget høj standard. Her et demo-party i sommeren 1992.

der er ført videre, det er i hvert fald mit eget indtryk, og dette understøttes af de fleste scene-medlemmer, jeg har talt med.

Produktionerne

Jeg har allerede nævnt de to mest almindelige produktioner, grupperne udgiver: Demoer og introer. Forskellen mellem en demo og en intro er blot, at demoen er større; de tider, hvor en intro nødvendigvis var en INTROduktion til f.eks. et cracket spil, er altså forbi.

Udover demoer og introer udgives der dog også en lang række andre produktioner, f.eks. musikdiske og slideshows. En musikdisk består, som navnet antyder, af musik, typisk 5-10 stykker, tilsat noget flot design, grafik og kode. Tilsvarende består et slideshow af en række billeder, tilsat et eller to musikstykker og en smule kode.

Efter at demoscenen havde eksisteret et stykke tid opstod behovet for en slags 'presse', et fælles forum, hvor scene-medlemmerne på tværs af grupper kunne udveksle nyheder om scenen, synspunkter etc. Løsningen på dette behov blev disk-magasinet, som også flere 'almindelige' brugergrupper udgiver. Et scenediskmagasin udkommer 4-6 gange om året, og indeholder bl.a. nyheder (f.eks. om personer, der har skiftet gruppe og kommende produktioner fra grupperne), debatartikler (om både scene- og ikke-sceneemner), anmeldelser, vittigheder og annoncer. Annoncerne kommer fra scene-medlemmer, hovedsageligt swappere, der søger nye kontakter og venner i scenen. I nogle diskmagasiner er annoncer gratis, ellers koster de typisk 15-20 kroner, så alle kan være med.

Konkurrencen

Jeg har allerede været lidt inde på, hvordan de forskellige grupper prøver at overgå hinanden ved at lave de flotteste demoer. Selv om der naturligvis godt kunne herske en vis enighed om, hvilken demo, der var den bedste, hvilken koder der var dygtigst osv., syntes den norske gruppe *Crusaders* alligevel, at der skulle et mere håndgribeligt bevis til, så de begyndte at udgive den første scene-hitliste *The Official Eurochart*.

Folk i scenen kunne skrive til Crusaders, hvem de syntes var bedst, og Crusaders talte så stemmerne sammen. Resultatet blev udgivet hver anden måned på diskette, og efter et stykke tid tilføjedes *Euronews*, en slags diskmagasin, og *Gallery*, en slags slideshow med digitaliserede billeder af kendte personer fra scenen. Efter denne udvidelse blev Eurocharten endnu mere populær, og modtog typisk 200-300 stemmer til hvert nummer. Følgelig var Eurocharten almindelig anerkendt som indikator for, hvad og hvem folk bedst kunne lide i scenen.

Denne succes varede indtil starten af 1992, hvor Crusaders efter 14 numre bekendtgjorde, at de ikke længere havde tid til at lave Eurocharten. Efter ca. et halvt år uden hitlister overhovedet overtog den danske



Her ses en glad koder, der har fået en idé. Det får de gerne kl. 4 om natten.

gruppe *Static Bytes* produktionen af Eurocharten, som de på nuværende tidspunkt har udgivet 8 numre af. Siden er flere andre grupper begyndt af udgive hitlister, hvoraf de mest populære i øjeblikket er *The Charts* fra italienske *Ram Jam* samt *European Top 20* fra svenske *Equinox*.

Demo-parties

En meget væsentlig del af demoscenen er venskabet på tværs af grupper og ikke mindst landegrænser. Via scenen har tusindvis af unge mennesker fra hele verden (men hovedsageligt Europa) fundet nye venner, som deler deres interesse for f.eks. programmering eller musikkomposition. Kontakten holdes ved lige ved hjælp af breve og telefonsamtaler, men det er alligevel ikke helt nok.

Derfor afholder nogle grupper ind imellem såkaldte 'demoparties', hvor scene-medlemmer fra nær og fjern samles i 2-5 dage for at dyrke deres fælles interesse: computeren, som mange naturligvis medbringer til lejligheden. Her får man så mulighed for at møde de mennesker, man normalt kun kender på en håndskrift eller en stemme i den anden ende af et telefonrør.

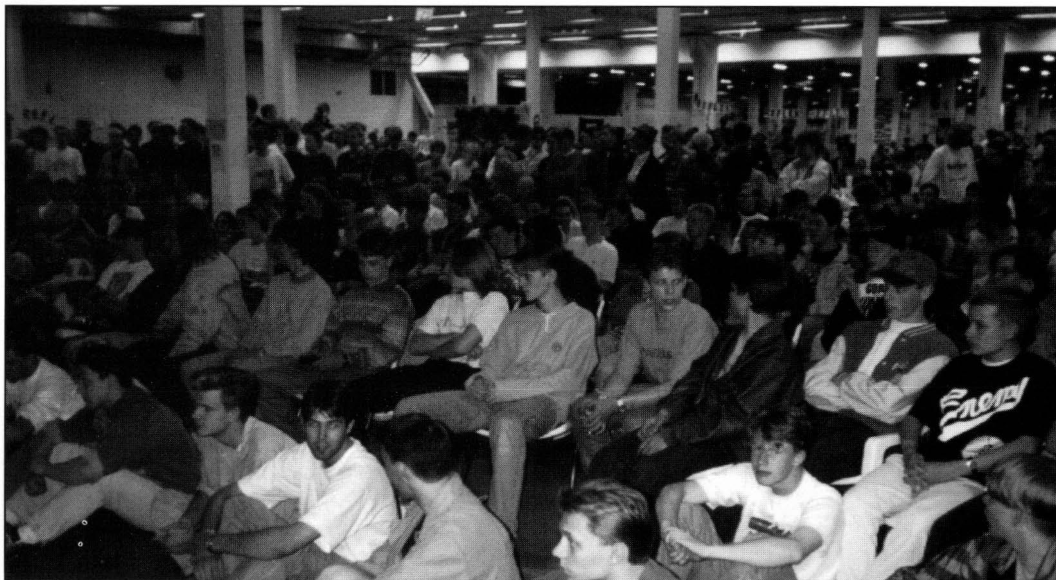
Tidligere kaldtes disse arrangementer 'copy-parties', da hovedformålet med at komme som regel var at få piratkopier af de nyeste spil. Dette er langt fra tilfældet i dag. Ganske vist bliver der da spillet lidt hist og her, og en enkelt piratkopi eller så kan man nok også finde rundt omkring, men hovedformålet med at komme til demo-party i dag er helt klart at møde sine 'scene-venner' og udveksle erfaringer med ligesindede, f.eks. om udvikling af spil, som mange scene-medlemmer er begyndt at bruge deres talenter på.

> ***Det tager stort set ingen tid at være swapper. Nogle gange bruger jeg kun 3 timer om dagen!***
> ***Speedy / Parasite (Swapper)***

Folk er dog ikke overladt helt til sig selv ved demo-parties. Som regel er der en række arrangementer, f.eks. koncerter, fodboldturneringer samt alskens andre konkurrencer. Højdepunktet på et demo-party er de computerbaserede konkurrencer, der som regel afholdes som det allersidste. De mest almindelige kate-



Der laves op til flere hitlister i demo-scenen, her er det "The Official Eurochart" fra danske Static Bytes.



Til de store "computerparties" kommer der gerne deltagere nok til at fylde flere sportshaller.

gorier er: Bedste demo, bedste intro (egentlig: bedste demo på max. 40 Kb), bedste grafik og bedste musik.
Blandt de indleverede bidrag udvælger en jury de bedste, som så vises på en storskærm med et tilhørende MEGET kraftigt stereoanlæg. Deltagerne på partyet stemmer så om, hvem der skal vinde i de forskellige kategorier, og der er efterhånden meget store præmier at hente. På The Party 1993 f.eks., er førstepræmien i demo-konkurrencen $3.000, svarende til ca. 20.000 kroner. Dertil kommer en Amiga 4000/040, sponsoreret af Commodore.

Scene-stjerner

Ligesom i den 'virkelige verden' gælder det også for demo-scenen, at de dygtigste bliver mest kendt, og til en vis grad set op til. Jeg har til demo-parties oplevet personer, der var helt vilde for at blive set sammen med kendte personer fra scenen, og en enkelt gang har jeg endda set en rende rundt med en T-shirt med autografer fra en kendt grafiker og musiker! Der er nok ingen tvivl om, at visse personer tillægger deres 'scene-liv' lige lovlig stor betydning, men på den anden side skulle det jo være så sundt at gå op i sin interesse med liv og sjæl, så ikke et ondt ord om dette fra min side...

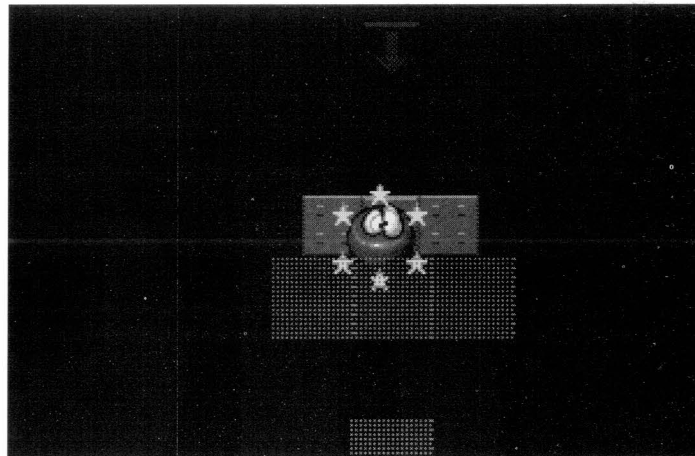
Det er mit håb, at denne 'lille' introduktion til demo-scenen har givet dig i det mindste en vis ide om, hvad det drejer sig om. Synes du, det lyder som noget for dig, så duk for Guds skyld (og ikke mindst din egen!) op på The Party 1993 i Herning fra 27. til 29. december, og snus lidt til atmosfæren. Al begyndelse er naturligvis svær, men de fleste scene-medlemmer kan udmærket huske, hvor svært det var at komme i gang, så der vil hjælpe dig, hvis der er noget, du er i tvivl om.

I de kommende numre af HiScore Professionel vil du kunne læse mere om demo-scenen, herunder de nyeste demoer, musikdiske osv., og interviews med folk fra scenen. Du er også meget velkommen til at skrive til os, hvis du har spørgsmål angående demo-scenen, og jeg vil så prøve at besvare dem i bladet.❑

Christian Estrup

Blob

Underlige titler og mærkelige spil er der masser af. Måske tror softwarehusene, at det giver højere salgstal, hvis titlen er skør nok. Blob må man sige tilhører 'De Underlige Titlers Klub'. Lever indholdet så op til titlen? Er Blob et underligt spil? Er det underligt nok? Og er det samtidig et forUnderligt spil? Læs videre og få svar på disse presserende spørgsmål...



Når ens krop er reduceret til et hoved, kan det give sine problemer at komme frem.

Ja, opfindsomheden er stor, når der skal navngives spil. Det er forholdsvis nemt for folkene bag spillene, hvis spillets handling i sig selv giver titlen. Det er feks. ikke særlig svært at give navn til spil som 'Civilization', 'Flight Simulator', 'World War II' o.s.v. I disse tilfælde kunne man ikke forestille sig andre navne, vel? Men hvad gør man når man har et spil uden den store handling og gerne vil gøre det interessant? Tja, man giver det selvfølgelig et underligt navn, som man håber folk vil studse over og dermed huske.

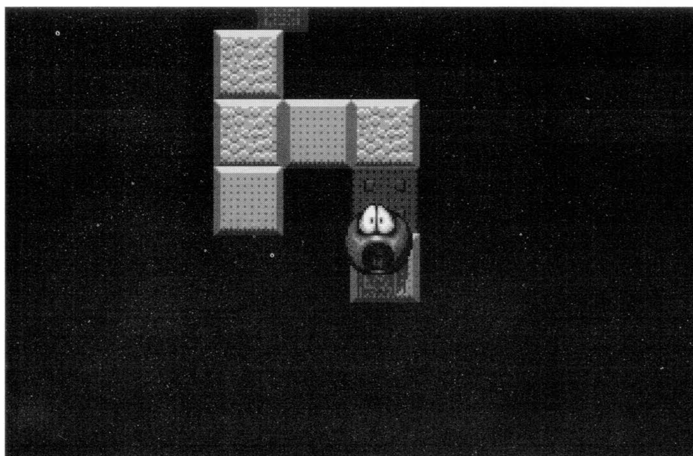
Blob er et glimragende eksempel på dette. Jeg kan kun gætte mig frem til, hvordan Core Design har fundet på denne mærkelige titel. Man kunne forestille sig, at de simpelt hen ikke kunne finde på et navn, så de tager på en ordentlig druktur for at 'rense' hjernen og tænke 'klart'. En af gutterne falder i søvn, og når de andre prøver at vække ham, så er det eneste, der kommer ud af hans mund - ja, BLOB. Eller på dansk en krydsning mellem en bøvs og bræk. Hmm, det var da et bud på, hvordan man kan finde på "sjove" navne, men husk 'Don't do this at home!' Gør det på det lokale værtshus i stedet! Nåmen, til selve spillet...

Det første, der sprang mig i øjnene var manglen på en manual. Det eneste pakken indeholdt var en diskette med spillet på og en stor plakat, men jeg fandt dog senere ud af, at manualen var på bagsiden af plakaten! Faktisk en rigtig god ide i disse spar-på-papiret-tider! Et cadeau til Core Design for dette miljørigtige initiativ.

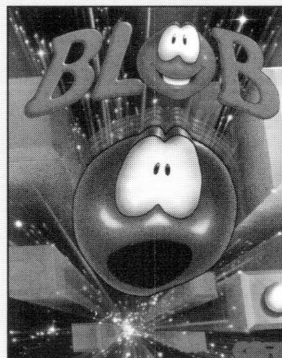
Okay, jeg ved godt, at jeg ikke har fortalt om selve spillet. Men hvordan forklarer man, at Blob er en lille fyr, der er håbløst lost i rummet, og derfor må hoppe fra små firkantede fliser/blokke. Alt sammen præsenteret i flot 3D. Powerplayet i spillet er dog temmelig ringe for den almindelige spiller, da man ikke kan undgå at blive temmelig irriteret, når man for 117. gang ryger en tur ud i rummet. Blot fordi man med et hårs bredde ikke ramte den flise/blok, man skulle. Enerverende, og på jysk, træls!

Det dårlige powerplay trækker generelt ned på selve HiScoren, hvilket er ærgeligt da spillet på sin vis er ganske originalt og burde ligge i den bedre ende af karakter skalaen!❑

Søren Madsen



Præcision er nøgleordet i Blob.



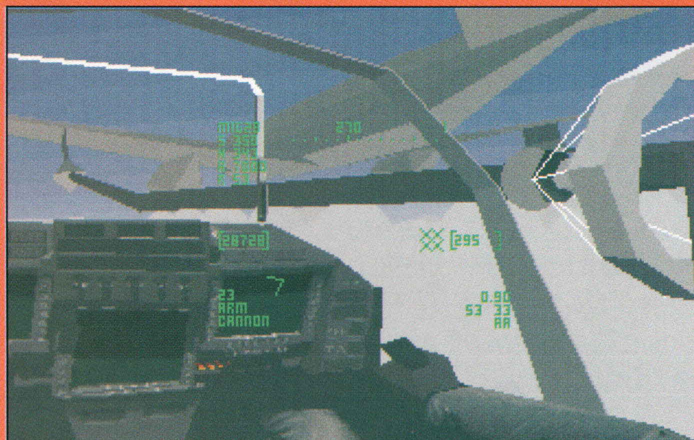
Grafik:	75%
Lyd:	70%
Powerplay:	53%
HiScore:	58%
Ram:	1Mb
Harddisk:	Nej
A-1200:	Ja
Udgiver:	Core Design
Pris:	99,-
Udlånt af:	K.E. Media, Tlf.: 8624 0633

PC
Blob udkommer såvidt vides ikke til PC.

AMIGA HISCORE: 58%

Tactical Fighte

TFX hævdes at have skrællet de førende fly-simulationer for alle de gode detaljer og skulle derfor gerne fremkomme med mayo mayo mer' af det go'e. Vi har sendt en gammel jalla på en forudgående prøvetur i det blå.



Virtual Flight-elementet er med til at forbedre flyveglæden. Det er rart med lidt nytænkning.

Efterhånden som De forenede Nationers rolle er ændret i verdensbilledet, dukker det blå flag op på computerskærmene. I TFX er du pilot i en udrykningsstyrke under FN og gør tjeneste i en række brændpunkter over hele kloden. Og det er moderne hardware, du har til rådighed - intet mindre end F117, F22 og EFA.

Din rolle er at udføre de missioner, du pålægges, og selv om du møder flere FN-fly (AWACS, kampfly og andre), er du alene på dine togter. Du har ingen wingman, ligesom du heller ikke kan kommunikere tovejs. Du hører dog jævnligt din Soundblaster melde *"Good morning! We take all major credit cards"* fra lufttankeren og diverse informationer fra AWACS.

Kort fortalt

Brændpunkterne inkluderer Jugoslavien, Somalia, Colombia, Libyen og Falkland. Områderne er nøje kortlagt, og du skulle efter sigende kunne finde byer, bjerge, broer og andet på deres rette pladser. Grafikken er pæn, omend noget afdæmpet i farverne - det ser ud, som om man tåger rundt i engelsk regnvejr hele tiden. I bedste fald kan den vel kaldes atmosfærisk, et udtryk, der meget godt dækker TFX som helhed.

Men Grafikken er med alle sine options nærmest *lissom* på film. F.eks. er jeg faldet i svime over Virtual Flight, hvor cockpittet svinger med på skærmen! Det er helt unikt og gør uendeligt meget for flyveglæden. Og skyerne er rigtige bugnende, frodige vatkuponer, ikke de sædvanlige, groteske hvidgrå mursten, man ser andre steder. FN-logoet på sideroret er også en fin detalje, og det skaber sikkert oceaner af respekt blandt luftmodstanderne.

Er TFX så realistisk? Nej. Vil du have realisme, så flyv Falcon 3.0. TFX mangler wingmen, tovejs radiokommunikation, en mere seriøs missionsplanner - som den er, går du blot i luften med det samme. Som helhed har du ingen magt over historien. Ocean/DID (og FN, uden at vide det) leverer gameplayet, og du flyver ukritisk missionerne uden indflydelse på andet end deres udkomme. Men TFX er som flysim troværdig og overbevisende. DID og Ocean er kommet langt siden deres F-29 Retaliator.

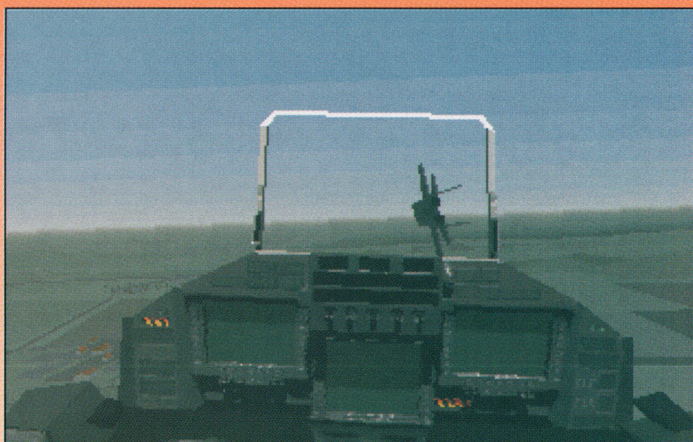
Luftkamp er hektisk, støjende og 'sjov'. Landing på hangarskibe fornemmes som det mest åndeløse siden Flight of the Intruder, der var endog meget realistisk. Flyenes aerodynamik moduleres efter (påstået) militære specifikationer og er lykkedes ganske godt. Og historien i TFX hænger flot sammen.

WNN, der minder mistænkeligt meget om en kendt amerikansk tv-station, pressemøder med en Colin Powell look-alike og menubilleder skaber sammen med det kompakte gameplay en effektiv historie, man ikke slipper ud af lige med det samme. Hvis du skal købe TFX, skal det være for dens Virtual Flight, det gode gameplay og den rene flyveglæde. Findes der bedre argumenter?❑

Jan 'jalla' Holm



Der er selvfølgelig også mulighed for natflyvning i TFX.



Bemærk hvordan cockpittet drejer i forhold til omgivelserne.

KONKURRENCE

er eXperiment

Deltag i Ocean's og HiScore Professionel's store nytårs konkurrence om den splinternye flysimulation, TFX.

De flinke mennesker hos Ocean er i champagne-humør, og stiller derfor hele 10 eksemplarer af den dugfriske, hamrende flotte flysim på højkant.

Hver af de ti vindere vil modtage:
- **et eksemplar af TFX, PC-versionen**
- **en TFX poster**
- **et TFX vinduesbanner**



Indsend kuponen med de rigtige svar, navn og adresse, og du deltager i lodtrækningen om de rare præmier. Kuponen må naturligvis gerne skrives af eller fotokopieres, såfremt du ikke ønsker at klippe i bladet.

Indsendte svar skal være redaktionen ihænde senest fredag d. 21. januar 1994. Vinderne informeres med posten senest onsdag d. 26. januar. Intet køb er nødvendigt. Der accepteres kun én kupon pr. person. Dommernes afgørelse er ufravigelig. Vi beklager at korrespondence vedrørende lodtrækningens udfald ikke kan tages i betragtning. Ansatte i Ocean Software eller Dansk Medie Hus ApS, samt disses datter- eller søsterselskaber kan ikke deltage i konkurrencen.

Sådan deltager du:

Udfyld kuponen med de rigtige svar på de fem spørgsmål. Svarene kan du alle finde i omtalen af TFX på modstående side. Hvis du tilhører den hårde kerne af flysimfreaks, vil du sikkert kunne udfylde skemaet uden hjælp. God fornøjelse!

1. Hvad hed Ocean's første flysimulation?
a. Cooper, The Flying Dog
b. F-29 Retaliator
c. Ages over England

2. Hvilken tv-station dækker begivenhederne i TFX?
a. WNN
b. Discovery
c. Borris Nærradio

3. Hvilket brændpunkt er ikke med i TFX?
a. Somalia
b. Falkland
c. Ruds Vedby

4. Hvad betyder Virtual Flight?
a. At der følger et hydraulisk sæde med i pakken
b. At cockpittet svinger med på skærmen
c. At man skal anvende nogle særlige briller når man spiller

5. Hvilke fly kan du flyve i TFX?
a. Hindenburg, Røde Oktober og X-Wing
b. F93, Colombia og Starlifter
c. F22, EFA og F117

Entries will be accepted up to the 21. January 1994 and the winners will be informed by post no later than the 26. January. No purchase necessary. Only one entry per person will be accepted. The judges decision is final. We regret that no correspondence can be entered into regarding the selection of the winning submissions. Employees of Ocean Software and Dansk Medie Hus ApS and its subsidiaries and their families are not eligible for entry.

Ocean/TFX Konkurrence

1. A ❑ B ❑ C ❑
2. A ❑ B ❑ C ❑
3. A ❑ B ❑ C ❑
4. A ❑ B ❑ C ❑
5. A ❑ B ❑ C ❑



Navn:______________________________

Adresse:______________________________

Postnr./By:______________________________

Kuponen skal være os ihænde senest Fredag de 21. januar 1994

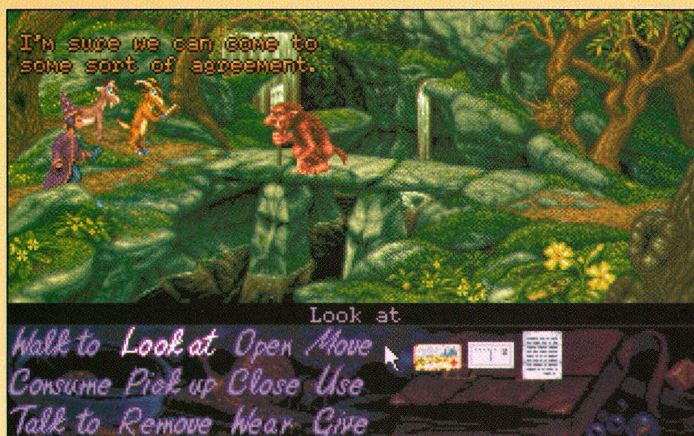
PORTO

HiScore Professionel

HILLERØDGADE 81 - 83
2200 KØBENHAVN N

Simon the Sorcerer

Goddag, kære læser! Mit navn er Simon, og jeg vil i det følgende fortælle dig om et nyt spil, lavet af Simon, hvori Simon er hovedpersonen.



Mange vil sikkert nikke genkendende til styresystemet i Simon the Sorcerer.

Historien involverer tre personer, alle med fornavnet Simon. Den første er undertegnede, Simon Skals, ydmyg skribent på computerbladet HiScore Professionel. Den næste er Simon Woodroffe, hjernen bag dette nye spil, og den tredie hedder bare Simon, men har fået tilnavnet 'the sorcerer', idet han ynder at udøve magiens ædle kunst. Med dette på plads er vi klar til at begynde selve anmeldelsen, og vi lader spillets hovedperson lægge ud.

Mit navn er Simon

The Sorcerer: Jo, det hele startede ved min 12-års fødselsdag, hvor mor og far havde lejet en tryllekunstner ved navn Marvelo til min fest. Han var desværre lidt af en amatør, så jeg underholdt mine kammerater med at forklare hemmeligheden bag hvert enkelt af hans tricks. Det var da, jeg fik idéen selv at blive troldmand.

Nå, men fødselsdagen forløb stille og roligt, desværre fik jeg bare ikke den Gameboy, jeg så brændende havde ønsket mig. Det mærkelige begyndte først senere på dagen, da det pludselig ringede på døren. Jeg lukkede op, og uden for stod en hund med en stor magibog i flaben. Hunden var tilsyneladende hjemløs, og jeg fik lov at beholde den. Magibogen blev lagt på loftet og glemt, indtil jeg en dag hørte hunden, som jeg kaldte Chippy, stå og gø oppe på loftet. Jeg gik derop, og til min store forundring så jeg en åben tidsportal midt i rummet. Inden jeg kunne nå at gribe Chippy var han sprunget ind i portalen, og jeg så ingen anden udvej end at følge efter.

Woodroffe: Ja, sådan begynder altså Simons storslåede eventyr i det magiske fantasiland. Efter ankomsten finder han ud af, at det er troldmanden Calypso, der har åbnet portalen. Han er nemlig blevet kidnappet af den onde Sordid, og Simon er Calypsos udvalgte redningsdreng.

Simon the Sorcerer er et adventure, der er designet således, at man bruger tid på at løse problemerne og ikke på at greje et indviklet styresystem. Det foregår ved, at man trykker på en kommando i den dertil indrettede kasse, hvorefter man udfører den på et eller to objekter, alt efter kommandoens formål.

Skals: Det er helt rigtigt, men konceptet er ikke nyt, Woodroffe. Simon the Sorcerer ligner noget nær en klon af LucasArts spil - i hvert fald hvad styresystemet angår. Et hurtigt blik på de medfølgende screenshots vil afsløre dette, og selv om der tilføjet et par kommandoer, er det praktisk taget identisk med amerikanernes system.

Woodroffe: Meget muligt, men der er ikke taget patent på systemet, og da LucasArts har haft så stor succes med det, hvorfor så ikke prøve konceptet på en helt anden type adventure?

Skals: Det har du helt ret i, og det skal da også være sagt, at plottet i Simon the Sorcerer ligger milevidt fra de populære LucasArts-produktioner. Men lad os nu høre, hvad Simon kan fortælle om selve spillets handling.

The Sorcerer: Jo, altså. Jeg er blevet klar over, at Calypso har brug for min hjælp, men uden selv at blive en troldmand kan jeg næppe stille noget op mod Sordid. Derfor opsøger jeg de lokale troldmænd, der har klædt sig ud som kommunalarbejdere for ikke at vække for meget opmærksomhed. Her præsenteres jeg for min første opgave, idet jeg som svendeprøve skal finde en magisk stav, som gik tabt i forbindelse med en af byens troldmænds død.

Woodroffe: Og så må Simon ud i den store vide verden og lede efter den magiske stav, og imens kan han nyde den storslåede grafik, den harmoniske musik og det geniale plot.

Skals: Ja, ja, det skal du jo sige, men du har rent faktisk ret, for Simon the Sorcerer har en virkelig fænomenal grafik, der bruger mange af de 256 tilgængelige farver. Grafikken er holdt i en meget kunstnerisk stilart, der passer perfekt til den eventyrlige stemning.

Woodroffe: Apropos eventyr! Glem ikke at nævne, hvordan jeg på genial vis har inkluderet dele af folkeeventyr i selve spillets handling, og hvor sjovt og morsomt jeg fortolker de gamle historier.

Skals: Ja, det må vi vel hellere lige nævne, for det er et glimrende eksempel på den letforståelige



Sladder og rygter høres på det lokale værtshus....



......Det er dog ikke alle, der er lige hjælpsomme.

humor, der sætter sit præg på spillet. Spilleren præsenteres for elementer fra forskellige folkeeventyr, og Woodroffe har ret - det er ret morsomt lavet. Som nævnt er humoren i modsætning til LucasArts' spil ikke så fordrejet, hvilke gør den lettere at forstå - det kan man så begræde eller glæde sig over.

En trialog?

Woodroffe: Allerede nu kan er læseren vel ikke i tvivl om, at dette er et spil, han/hun bare *må* have, og lad os bare slutte anmeldelsen her, så de fremtidige Simon the Sorcerer-spillere kan drøne ned i computerbiksen og gafle et eksemplar.

Skals: Næ, nej, for der er endnu noget tilbage at fortælle - og det er ikke kun gode ting.

Woodroffe: Vissevasse!

Skals: Lad os lige skrive et par linier om manualen, der efter undertegnedes mening er en anelse for syret. Du, Woodroffe, bruger en masse smarte ord og vendninger, som kan være lidt svære at forstå for danskeren med et averits ænglisj. Ikke at spillet kræver videre meget manuallæsning, men alligevel. Og så er der kopibeskyttelsen! Her skal man hele tre gange finde placeringen af et givet symbol på en given side, og det er mægtig irriterende.

Woodroffe: Pølsesnak! Hvis ikke jeg laver en ordentlig kopibeskyttelse, bliver dette sublime spil bare kopieret af de djævelske pirater, som ikke tænker på andet end at ruinere folk som mig!

Skals: Meget muligt, men det gør ingen forskel, om brugeren skal slå en eller tre gange op i manualen - piraterne fjerner beskyttelsen under alle omstændigheder. Men lad os nu komme tilbage til selve spillet. Hjertet i et hvert adventurespil er selvfølgelig problemerne, og mon ikke Simon er den rette til at berette om deres karakter og sværhedsgrad?

The Sorcerer: Gerne. Jo, altså, jeg har gennemført både Monkey Island 2 og Indiana Jones IV på min farbrors PC, og jeg må ærligt tilstå, at mit eget spil er væsentlig sværere. Problemerne er aldrig decideret ulogiske, men der er altid kun én løsning på et givet problem, og det kan til tider være meget svært at greje, hvad der mon står i vejen. Desuden er der



Simon the Sorcerer er et glimrende spil - Tusinde tak til LucasArts.

ikke ret langt mellem hver gåde, og man når sjældent andet end at løse ét problem, før det næste opstår. Dette gør Simon the Sorcerer lige lovlig svært for nybegyndere.

Woodroffe: Men til en værdig udfordring for adventurers med respekt for sig selv! Og til at lette arbejdet er der en utrolig feature, der tillader dig at springe til lokationer, du har været før ved hjælp et enkelt museklik. Aldrig set før!

Skals: Det er godt med dig! Nå, anmeldelsen er allerede lang, og vi skal vel også give en karakter.

Første, anden...

Woodroffe: Skal vi sige 99%? Tænk engang på det medrivende plot og de kryptiske gåder!

Skals: Ha! Du kan højst få 86%! Husk lige på den poppede manual og den irriterende kopibeskyttelse. Og at spillet slet ikke egner sig til novicer udi adventuregenren.

Woodroffe: Hrumf! OK, så giv det 95%, men det er da også minimum med den suveræne grafik og de velklingende melodier.

Skals: Om man kan lide den slags grafik er vel en smagssag - selv om den er det ypperste i sin stilart. Og jo, ganske vist er musikken sød og passende, men selv den bedste melodi bliver kedelig at høre på, når man har hørt den 329 gange. 89% og så slut med det!

Woodroffe: Over mit lig! Du glemmer vist det brugervenlige spilsystem og den tidsbesparende kortfunktion. 93%!

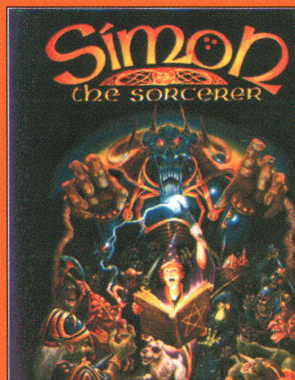
Skals: Jaså! Spilsystemet er tyvstjålet fra LucasArts, men OK, kortfunktionen er ny og rigtig god. Skal vi sige 91%?

Woodroffe: Årh, så pyt da. Vi siger 91%!❑

Simon S.



Spilleren præsenteres undervejs for forskellige folkeeventyr. Her "De tre bukkebruse".



Grafik:	93%
Lyd:	83%
PowerPlay:	90%
HiScore:	91%
Ram:	640 KB
Harddisk:	10 MB
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	SoundBlaster/AdLib/Roland
Hastighed:	286+
Udgiver:	Adventure Soft
Pris:	395,-
Udlånt af:	Ram-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Simon, Simon og Simon udkommer ikke til Amiga.

PC HISCORE: 91%

Kommentar

Kroner eller ej

I nærværende fortsættelse af artikelserien "Pirater i vor tid", stiller vi skarpt på selve miljøet, hvori piratkopieringen foregår. Som følge af det kontroversielle emne og den deraf følgende utraditionelle form hvorpå artiklen er researchet og skrevet, vil vi gerne indlede med en række redaktionelle kommentarer.

Fortællestilen, hvor piraternes udsagn er hovedgrundlag for teksten, er valgt for, at læserne kan opleve miljøet så tæt på som muligt. Ligeså forholder det sig m.h.t. sprogbrug og anvendelsen af miljøets udtryk, der for udenforstående kun kan virke besynderlige.

En artikels troværdighed afhænger meget af de kilder, der har udtalt sig. Normalt vil den afgørende opgave bestå i at be- eller afkræfte oplysningerne, ved at udspørge kilder, der har andre interesser at pleje, eller blot et andet udgangspunkt. Dette har i sagens natur været næsten umuligt her, da alle, der sidder inde med den nødvendige viden enten befinder sig, eller har befundet sig, i piratmiljøet.

Det er formentlig sandt, at en del af personerne i miljøet stort set ingen penge tjener, mens andre tjener endog meget store summer på ulovligt salg af piratkopier (som fremlagt i HiScore Professionel 3). Derfor må der naturligvis tages forbehold overfor udtalelser som: "Jeg gør det kun for sjov" eller "Jeg kunne tjene mere ved at løbe med aviser". En årlig omsætning på henved 50 mill. kroner (estimeret i artikelseriens første del) forsvinder ikke blot ud i det blå!

Piratverdenen er en subkultur opbygget systematisk som et almindeligt samfund (et samfund i samfundet, om man vil), men værdinormerne må betegnes som værende temmelig ekstreme, asociale og bygget på et fundament af kriminalitet. De i artiklen omtalte eksempler, hvor pirater terroriserer hinanden med telefonlukninger, pizzabestillinger og kuponhæfte-ordre er i vore øjne tilstrækkeligt bevis på miljøets selvhævdende og afstumpede samfundsopfattelse. For hvem er det, der betaler gildet? Det er naturligvis de fuldstændig uskyldige virksomheder, der uden nogen form for andel i piraternes interne stridigheder, inddrages i konflikten.

Lad os derfor afslutningsvis præcisere, at redaktionen på det kraftigste tager afstand fra pirat-virksomhed under nogen form, da det diametralt strider mod grundlaget, hvorpå vort samfund er opbygget. Piratkopiering er, uanset undskyldninger, brud på loven om ophavsret, for slet ikke at nævne spørgsmål som moms og skat. Dette er hovedårsagen til, at den følgende artikel indeholder langt flere redaktionelle kommentarer end normalt. Piratkopiering skader softwarebranchen og i sidste ende udbuddet af programmer til brugerne.

Redaktionen

Pirater i vor tid - Del 2

Cracking er en livsstil

I anden del af den dybdeborende serie om den danske piratverden ser vi på miljøet indefra. Der er tale om et netværk, der cracker og spreder spil udover hele kloden, i løbet af ganske få timer efter udgivelsen. En af Danmarks største crackere viser hvordan.

Modem trading er et særdeles anvendt udtryk i crackerverdenen og dækker over aktiviteten at hente og videresende de nyeste programmer og spil over det international telefonnet. Denne modem scene dannes af de såkaldte modem tradere og sysop'er på baserne (BBS'erne). De er tæt forbundet, og ofte sammenfaldende, med cracker scenen, idet crackere og modem tradere, sammen med original supply'ere og sysops på pirat BBS'erne er væsentlige elementer i crackergrupperne. Der findes også rene modemgrupper med kun tradere og sysops, der praktisk taget ikke cracker, men grænserne er flydende.

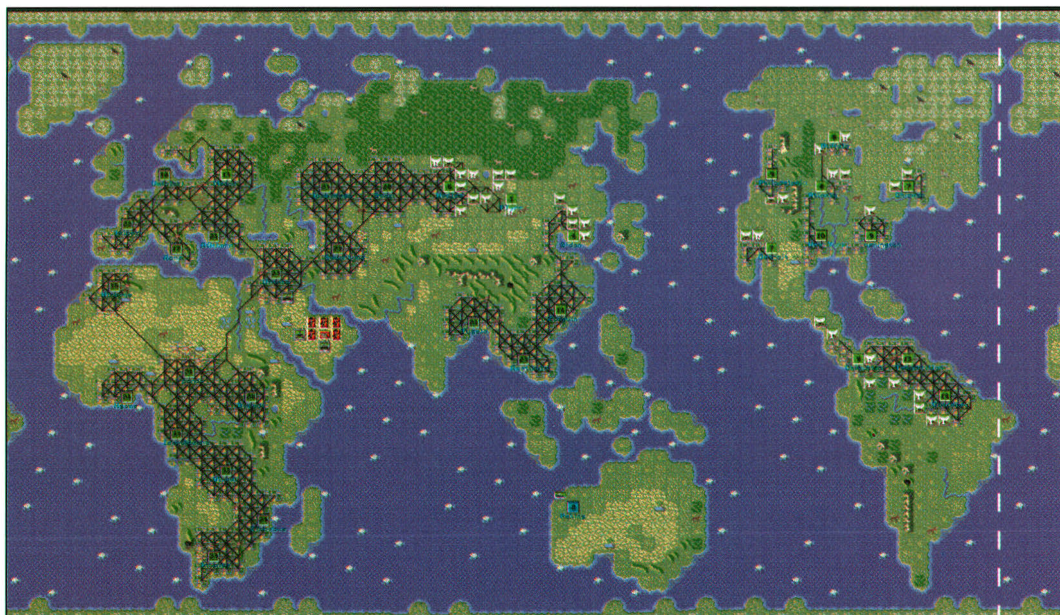
Vi har talt med nogle af de kendteste fra den danske modem- og cracker-scene. Ingen vil dog have hverken deres rigtige eller dæknavne frem (forstå det, hvem der kan. Red.), så de optræder her i artiklen under pseudonymer. Artiklen er først og fremmest centreret om Amiga folk, men grænserne til PC-scenen er temmelig opblødte, fordi mange også udbyder PC-software.

Den evige jagt

Vil man hente programmer og spil (stuff) på piratbaser er kravet, at man også lægger noget derop. Det gælder derfor om at lægge så meget op som muligt for at få adgang (access) til baserne. Dette bytteprincip er hele essensen i modem trading. En kilobyte har samme værdi, om den kommer fra det fedeste spil eller en lille grim intro, fortæller den nordjyske trader Noname fra den store crackergruppe Fairlight. Derfor bliver praktisk taget alt, ligegyldigt kvaliteten, spredt for at få 'credits' på baserne.

Det mest spændende er naturligvis, når der kommer gode spil, som folk er helt vilde med at sende rundt. Men faktisk er der ikke så meget piratsoftware, som man skulle tro. Da 90% af softwaren er public domain er der rig lejlighed til at virke som lovlig trader. Der er bare ingen, der gør det!

Holdningen til modem tradere er meget svingende, alt efter hvem man snakker med. Selv mener de, at hele systemet ikke ville køre uden dem. Andre kan have meget svært ved at forstå, hvorfor man vil bruge en masse penge på at sende pakkede byte-klumper rundt på telefonnettet. Noname's kvartalsvise telefonregning er på 10.000 kroner, som han får dækket rigeligt ved at sælge spil. Det meste af tiden bruger han dog ulovlige calling cards (omtalt i HiScore Professionel nr. 3) til opkald uden for landets grænser. Alt nyt software sendes først til USA, fordi det er nemmest at få calling cards dertil. Noname indrømmer, at modemtradere er

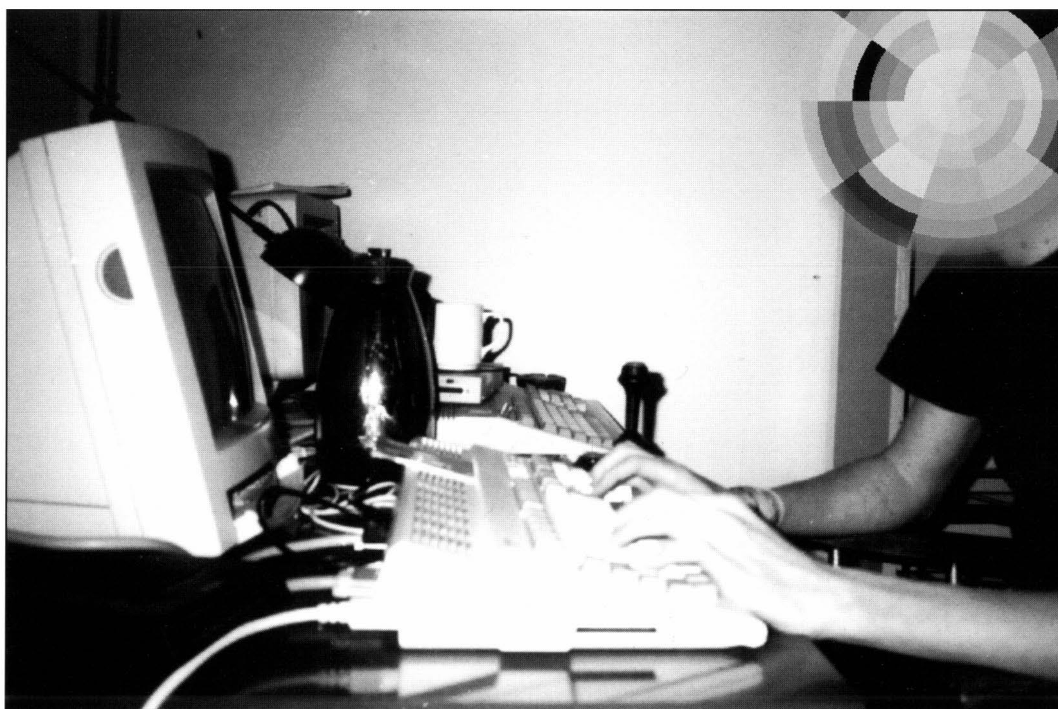


Civilization i AGA-versionen blev cracket "live".

en slags slaver, fordi de skal sprede gruppens udgivelser udover hele verden.

I Danmark er der 3-4 BBS'er af international 'klasse', som ubeskedent kaldes elite-baser, der har tre telefonlinier og får uploaded over 200 MB om måneden. Vi snakkede med sysop'en på en af baserne. ZIP, som vi kalder ham, mener, at hans base er et vigtigt mødested for folk. Han opererede også selv engang som trader, indtil han modtog en temmelig stor telefonregning. I stedet startede han for et år siden sin egen BBS, som i dag er en af landets største kanaler for illegal software.

Som sysop laver han ikke særlig meget. Hans gruppe støtter basen ved hele tiden at lægge filer op, så han selv ikke behøver hente noget. På det niveau er det ikke så svært at være sysop. Man skal blot have en computer med stor harddisk samt modems. Ellers gør basen selv arbejdet, så sysop'en blot skal slette de gamle filer, når der er pladsmangel, og chatte med folk. Chatting er den onlinekommunikationsform man anvender i.f.m. modembrug, hvor man skriver beskeder til hinanden, mens modparten kan se det. Det er meget populært at chatte, selvom det går håbløst langsommere end at tale sammen almindeligt.



En pirat på overarbejde. Bemærk de firkantede øjne.

> ***De færreste er jo interesseret i at blande politiet ind i det!***

Mafiametoder og telefonterror

Det er en hård kamp at komme til tops i piratverdenen, og hvis man alligevel når derop, går der meget tid med at gøre opmærksom på sig selv og nedgøre andre. Men også de mindre fisk fører sig frem, og derved er der lagt op til kamp.

Det er nemt at skabe tumult på scenen, fremhæver Noname, da miljøet omfatter så mange underlige mennesker. De fleste rygter om trusler er dog stærkt overdrevne, understreger han. De skyldes simpelthen, at folk keder sig, når der ikke kommer noget 'stuff'. Så skal der ske noget spændende, og det går ofte ud på at køre terror på nogle af de mindre seje. Janteloven lever i sandhed i bedste velgående.

Som eksempel nævner Noname, at de "var nogle stykker, der mobbede en sysop ved navn Zoonie, der blærede sig meget. Hans BBS fik ikke så meget nyt, så han begyndte at hente selv. Det er mindre sejt at hente til sin egen base, så Zoonie skrev et andet navn som uploader". Da Noname og de andre fandt ud af det, begyndte de at terrorisere hans base ved bl.a. at ringe til den hele tiden, så andre ikke kunne komme igennem. De satte også en annonce i Den Blå Avis med en meget billig Amiga 4000, så telefonen blev blokeret af folk, der ville købe den.

Underligt nok, er det ikke politiet man er mest bange for, men, men derimod at få spredt og misbrugt navn og adresse. I den evige magtkamp, der på udenforstående kan virke temmelig meningsløs, bruges mange tricks. Der bliver bestilt pizzaer eller en masse postordrevarer til folk. Man kan også bestille 5 eller 10 taxaer til en adresse, men det synes Noname dog er for groft (Tænk! Red.)

Derimod har han intet imod telefonchikane, som han selv bruger meget. Det generer ham ikke så meget, at også ofrets familie måske bliver chikaneret af opkald midt om natten. "De færreste er jo interesseret i at blande politiet ind i det", siger Noname.

Stuff it!

Topmålet af chikane er at lukke andres telefonlinier, specielt dem til BBS'er. Som følge af rygtet om, at en sysop fra Tarkus Team ville lukke linierne på Fairlights danske BBS, ringede Fairlight ind til Jysk Telefon (JTAS) og aflyste lukningen. Samtidig bestilte de en ny til sysop'en fra Tarkus Team, hvis base dermed ikke kunne få nogen opkald en hel weekend. En anden sysop bekræfter, at telefonlinier kan lukkes blot ved at have personens navn og nummer. Man ringer blot og udgiver sig for personen.

Driftskoordinator Erik Schwabach, JTAS, indrømmer, at det faktisk er temmelig nemt at lukke en telefon. Man får endda en bekræftelse med posten den dag, telefonen lukkes. "Hvis folk lyder overbevisende, tror vi selvfølgelig på dem", udtaler han. Denne procedure har dog aldrig afstedkommet problemer hos JTAS, så omfanget kan næppe være særligt stort.
Hvor det ovennævnte mere handler om mobning, er der også eksempler på mere anstrengte forhold mellem folk. En dansker var for eksempel skyld i, at en amerikaner blev taget af FBI for at sælge calling cards, beretter sysop'en Coll. Lignende eksempler er dog sjældne, selvom voldstrusler jævnligt forekommer. "Folk er trods alt ikke interesseret i at blande politiet ind i sagen."

Telefonterror er latterligt, synes ZIP. "Det drejer sig trods alt om nogle ganske få folk, der blot keder sig. Det er barnligt og for nemt, når folk blot kan gemme sig bagved en skærm." Ifølge Coll skifter disse had/kærlighedsforhold meget hurtigt og skal nok ikke tages alt for højtideligt. Selvom det lyder paradoksalt, siger folk fra modem-scenen dog samstemmende, at det hele dybest set handler om venskab.

> ***Modemtradere er en slags slaver!***

På grund af konkurrencemomentet har de fleste grupper ikke så meget tilovers for hinanden. Der er mange måder, hvorpå man 'afgør', hvem der er mest 'cool' - eksempelvis internationale hitlister over flest udgivelser, udregnet efter et fastlagt pointsystem. De fleste lande har også et internt barometer. I Danmark hedder det Pac-Mag og udkommer hver

måned. Der er charts for 'coolest' sysop og trader m.m., udfra et særligt stemmesystem samt et mere præcist matematisk udtryk for, hvem der har uploaded eller modtaget mest nyt 'stuff'. En del mener dog, at placeringerne ikke skal tages alt for bogstaveligt, da der kan fuskes på forskellige måder.

Cracker på kontrakt

Det er svært at komme ind i de store grupper, men nogle betaler sig fra problemet. Coll fortæller, at det koster $100 om måneden at være med i Fairlight, der er en af de største grupper. Der findes også mere absurde tilfælde på betalinger. Fairlight havde f.eks. en rig saudiarabisk oliekonges søn i gruppen, der gladeligt betalte $2000 om måneden!

Pengene er vigtige for at holde en crackergruppe kørende, da det er påkrævet at købe de orginaler, der skal crackes. Det sker også, at crackere bliver tilbudt kontrakter ligesom eksempelvis fodboldspillere. Det var tilfældet for danskeren Blackhawk, der fik $1000 for at skifte gruppe.

Det er muligt at tjene penge på at starte en ny gruppe, hvis man kan overbevise folk om, at den kan blive effektiv. Men ellers vil de interviewede medlemmer fra store crackergrupper som Crystal og Fairlight gerne have manet i jorden, at grupperne er særligt rige. Enkeltpersoner kan tjene meget på at sælge spil, men gruppernes økonomi løber kun lige rundt ved hjælp af betalende medlemmer og abonnenter på BBS'er (filantropi er jo en nobel og ærefuld egenskab. Red.).

Hovedparten af verdens 'cracks' udføres af en forholdsvis lille skare på omkring ti personer. I Danmark findes fire personer, som tilsammen tegner sig for en tredjedel af det Amiga software, der bliver cracket i verden. Den kendteste har gennem årene cracket næsten 300 titler. På PC eksisterer fænomenet ikke så meget, da softwaren ofte er ubeskyttet. Der er mange teorier om, hvor de crackede spil kommer fra. Faktum er dog, at langt de fleste bliver købt i butikker eller hos grossister den morgen, de bliver udgivet, mens under en tredjedel kommer direkte fra uhæderlige medarbejdere i visse softwarehuse.

Til de fleste crackede spil er det utroligt vigtigt at have en 'pålidelig' leverandør af originaler, da han er afgørende for, hvor mange spil, crackerne får. Hans job består dybest set kun i at købe de nye spil, den dag de udkommer, og sende dem med modem til crackeren. Når spillene er købt bliver de pakket med packeren DMS og sendt med modem til crackeren.

> ”*Hvis der er kommet et nyt spil, pjækker jeg resten af dagen for at cracke.*

Når et spil crackes...

Vi tog ud for at besøge en af Danmarks crackere, Opiate, der er med i gruppen Crystal. Rummet, han sidder i, er ikke særligt stort. Der er lige plads til en seng og et skrivebord med en Amiga 1200 samt en A500 med action replay. Mellem ledninger ligger et HST modem, der forbinder Opiate med omverdenen.

"Jeg ringer som regel til gruppens organizer, mens jeg er i skole, for at høre, om der er kommet et nyt spil. Hvis der er, pjækker jeg resten af dagen for at cracke", fortæller Opiate (der er sikkert også langt mere fremtid i at cracke spil! Red.) Arbejdet med at cracke svinger meget i sværdhedsgrad. Lige fra de ubeskyttede spil, der bare skal have lagt en crackintro på, til beskyttelser, der kan tage dages hårdt arbejde at knække.

Der findes tre typer softwarebeskyttelse: *Rob Northern protection* bliver lavet af et firma med speciale i beskyttelser. De lægger et specielt format på et af diskens spor, der skal læses med en såkaldt keyword reader. Crackerens opgave er at finde keywordet, hvilket godt kan være lidt svært. Imidlertid findes der kun 10 forskellige readere, så for en rutineret cracker tager spillet kun omkring en halv time at cracke.

Password protection er meget almindelig, men relativ simpel at cracke, da man blot skal finde stedet, hvor der checkes for password et. Som regel er der dog kun password protection i starten af spillet, og det tager derfor højest 30 minutter at cracke, fordi password checkeren blot skal ændres, så den accepterer alt.

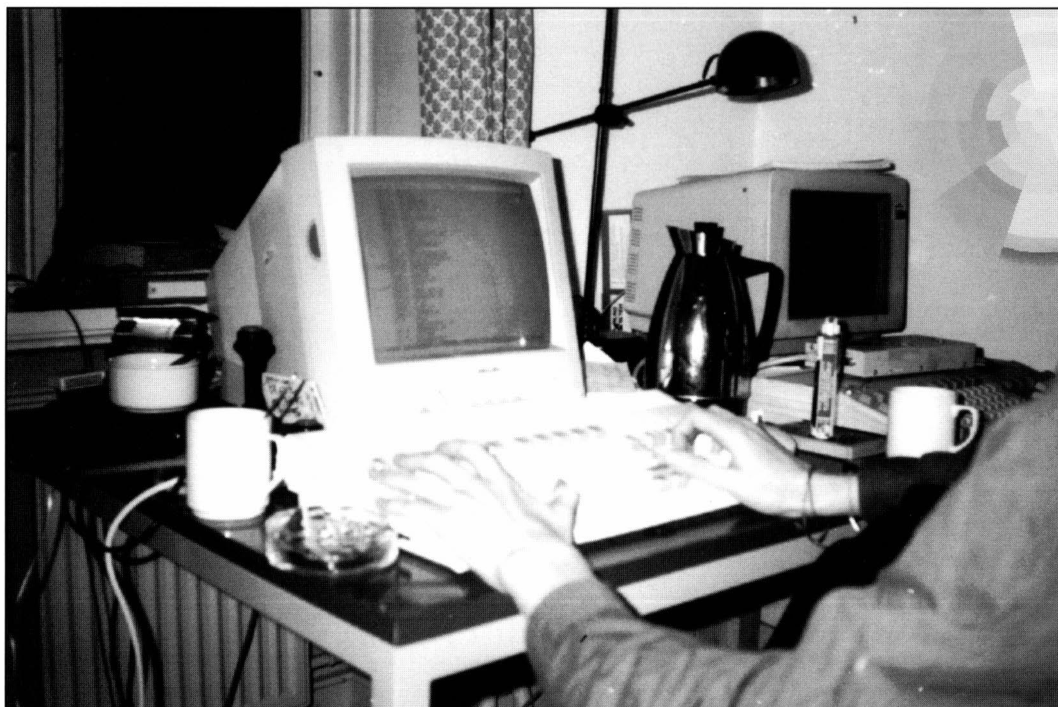
MFM protection er styrkeprøven, der kun klares af inderkredsen af crackere. Beskyttelsen koder disken ved at ændre sync'en og diskformatet. Første problem ved crackingen er at kopiere disketten til crackeren, da dataene fylder for meget til at kunne ligge på en almindelig disk. Supplier'en må pakke disketten med en speciel reader, og når spillet er cracket, må der også programmeres en ny loader, der kan håndtere de rykkede data. Det kan være et stort problem, hvis spillet fylder flere disketter eller har en save-funktion.

MFM spil kan tage et par dages koncentreret arbejde at cracke, men crackerne forbereder sig akkurat, som man gør til en test i skolen ved at se på tidligere beskyttelser, for hurtigst muligt at kunne knække spillet.

Alt kan krakkes!

Når spillet er cracket og har fået lagt den obligatoriske intro på, bliver det pakket med DMS og sendt afsted med modem. Baserne i Opiate's gruppe modtager filerne i en prioriteret rækkefølge, der giver den hurtigste spredning gennem trader'ne, som i forvejen er blevet informeret. Et ny cracket spil bliver således spredt ud til hele verden i løbet af et par timer. Eftersom andre grupper ofte cracker spillet samtidig er det utroligt vigtigt at komme først med sit 'crack', så de 20-50 medlemmer i gruppen arbejder hårdt. Hvis en gruppes 'crack' kommer mere end et par timer efter de andres, bliver det sandsynligvis slet ikke spredt, medmindre det er mere fejlfrit end de andre eller indeholder en såkaldt 'trainer'.

En crackers typiske mundheld er, at "alt kan crackes". Noname husker dog spillet Sleepwalker, der havde en aktiv beskyttelse,



Computeren er i centrum i enhver crackers hjem. Der blev dog tid til en kop kaffe, da HiScore Professionel kom på besøg.

som ikke var mulig at bryde. Opiate led tilsvarende et mindre nederlag, da Goal blev udgivet. Den italienske version kom først, men den var han ikke interesseret i at cracke. En anden cracker var imidlertid mere dreven, idet han tog det engelske preview's tekst og puttede den i det italienske 'crack'.



Pirater, som de tager sig ud i MicroProse-spillet Pirates Gold.

Der er også eksempler på 'cracks', hvor der er rettet i spillets fejl eller tilføjet mulighed for installation på harddisk. Et af de mest imponerende stykker arbejde (de er jo nogle gæve ungersvende disse crackere. Red.), fortæller Noname, blev gjort med Flashback. Her kom den engelske version nemlig først et halvt år efter den franske. Så lang tid kunne crackerne ikke vente - de oversatte simpelthen hele teksten i den franske version til engelsk!

> *Det er klart en bedre forretning at gå med aviser!*

Krævende hjernearbejde

"For at være cracker på højt plan skal man være i besiddelse af en særdeles konstruktiv tankegang. Cracking er dybest set evnen til, med Action Replay eller assembler, at sætte sig ind i andres programmering - at tænke som andre", siger Opiate beskedent. "Det kræver både udholdenhed og godt overblik at finde beskytelsen i en fil på flere hundrede kilobytes" (hvem har dog sagt, at det skal være let at være kriminel? Red.).

Mens HiScore Professionel var på besøg, crackede Opiate Civilisation AGA, der er password beskyttet. Det tog ham omkring 20 minutter at rode rundt i sourcekoden på 387 Kb for at finde password checkeren og uskadeliggøre den (hvilket naturligt rejser spørgsmålet om, hvem eller hvad det egentlig er, der skal uskadeliggøres. Red.) (Disse Red.-kommentarer synes at gribe om sig, men jeg kan ikke lade være. Red.Red.).

Opiate indrømmer, at han prioriterer cracking højere end skolen, selvom han får udmærkede karakterer. Hele hans liv er centreret om cracking, hvor han aflyser alle aftaler, så snart der kommer spil (det er jo altid rart med en god og sund hobby - blot den ikke tager overhånd. Red.). Han er ikke bange for at blive taget af politiet, da han næsten ikke har nogle spil liggende og hans brug af calling cards er begrænset i forhold til visse andre.

Opiate's 'karriere' begyndte, da han kom med i Crystal i en alder af kun 17 år. Han blev lært op af en anden cracker i gruppen.
Andre crackergrupper har prøvet at få Opiate med i deres grupper, men foreløbig er han klart sin gruppe tro. Han vil dog ikke afvise, at store penge kan få ham til at skifte, selvom han pointerer, at det ikke handler om penge. I Crystal får han 'kun' gratis calling cards som betaling for at cracke. En anden gruppe, han i hemmelighed har cracket et par ting for, betaler ham dog 250 kr pr. crack. "Så det er klart en bedre forretning at gå med aviser", siger Opiate med et skævt smil. Han understreger at han, ligesom de fleste andre i miljøet, gør det for sjov (måske det nu skal hedde "fra cracker til avisdreng?" Red.). "Cracking er en udfordring, som man faktisk bliver lidt 'høj' af. Jeg føler det også sjovt og trygt på toppen", siger Opiate.

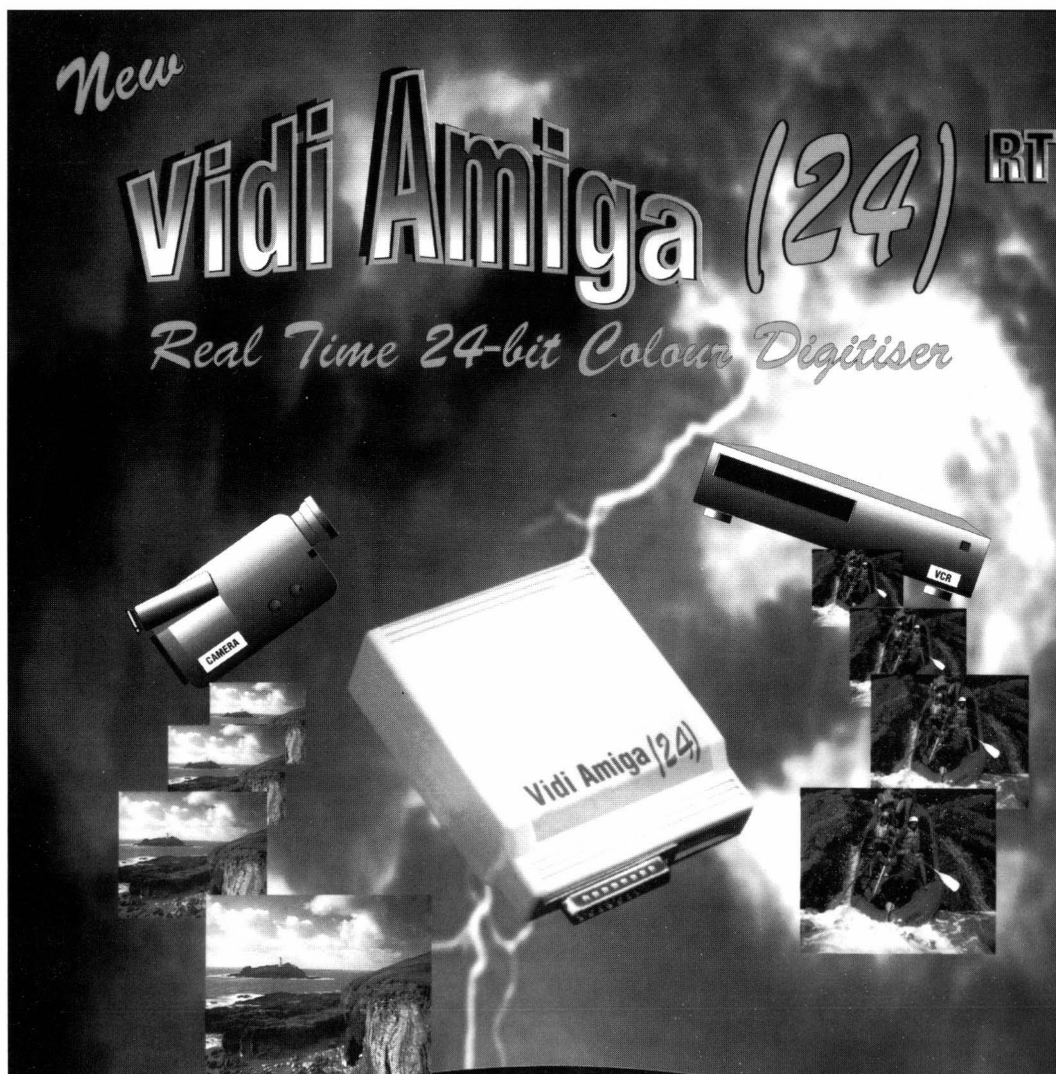
Opiate fortæller, at han spiller i et band og går i byen som alle andre, men ellers lever han en stor del af sin tid gennem sit modem. Han kunne godt tænke sig at få en kæreste, have under 20% fravær i skolen og blive bedre til at spille guitar (jamen, hør, hov. Hvad med Ferrarien, villaen på Rivieraen og skiferien i Himalaya. Red.), men foreløbig bestemmer computeren hans liv.❑

Tage Majland



Langt de fleste spil bliver købt i butikker eller hos grossister den morgen, de bliver udgivet.

I næste nummer beretter vi om politiets rolle. Bliver pirater dømt, og i så fald, hvad lyder dommene på? Hvad siger softwarebranchen selv, og hvad gør de for at forhindre den illegale kopiering? Vi stiller skarpt på holdninger og sammenhænge. Læs med i HiScore Professionel nr. 5.



Vil der være noget mere forfærdeligt end at få tante Gerda direkte ind på din computerskærm? Nej, vel? Gudskelov er der også andre muligheder med en 24-bit digitiser.

Hvad er en digitiser? Kort fortalt er det et modul, der kan konvertere et videosignal til et specificeret billedformat. Et videosignal kan enten komme fra en almindelig videomaskine, eller et videokamera. Altså, skåret helt ud i pap: Snup tante Gerda med dit videokamera, forbind videokameraet og din computer via et kabel og altså selve digitiser boksen. Tryk på musen og du har din kære tante Gerda i et billedformat, så du kan tage hende ind i DPaint og gøre alle de ting ved hende du har drømt om, ved de sidste 3 års familiefester.

Vidi-Amiga 24RT

Selve digitiseren er en lille boks, lidt større end en æske husholdningstændstikker, der skal anbringes i parallel porten. På bagsiden er der ialt 4 indgange: 1 S-Video (Y/C), 2 almindelige composite video (phonostik) og en til en strømforsyning. Sidstnævnte er noget kritisabelt, idet der ikke følger den nødvendige strømforsyning med ved køb. Alt andet er der, masser af info, manual, et phono-phono kabel, software o.s.v., men altså ikke det essentielle for at få digitiseren til at køre. Manualen siger at ved salg uden for England, følger den ikke med, og det står da også på et lille klistermærke uden på kassen, men jeg var dybt utilfreds med dette, specielt med hardware i denne prisklasse.

Jeg tog kontakt med Betafon ApS som havde udlånt os modulet, og de var leveringsdygtige i den krævede strømforsyning et par timer senere. Iøvrigt skal det nævnes om hardwaren, at er man ejer af en 4000'er, eller andre Amiga systemer hvor seriel/parallel portene sidder lige over hinanden, er det en god ide at anskaffe sig en parallel forlængerledning, da pladsen er mere end kneben. Med lidt vold og pressen fik dog jeg både plads til Vidi24 og et serielt kabel i min A4000.

Lets get rolling!

Så langt, så godt. Nu skulle jeg blot have tilsluttet min video med digitiseren. Det medfølgende kabel (phono-phono) kunne jeg ikke bruge, da min video ikke har en sådan udgang, så jeg fandt et scart-phono kabel frem, og fik sat det på plads i den ene composite indgang. Frem med installationsdisketten som indeholder den nødvendige software, nogle ikke alt for kønne test billeder, samt installations scripts for 1.3 og 2.0 brugere. Der er desværre ikke benyttet Commodores standard 'Installer' software, men derimod et hjemmelavet script via IconX, men det virker dog som det skal, uden noget besvær.

Når man får startet VidiAmigaRT som er styre-softwaren, bliver man budt på en række forskellige muligheder. Først og fremmest skal man have opsat lidt preferencer, for skærmopløsninger. Både for den skærm man digitiser fra, samt i hvilket format billedet skal vises. Det er jo således, at med 24-bit hardware bliver billederne først grabbet i ren 24-bit (16.7 millioner farver), men da det stadig er de færreste som har investeret i et 24-bit kort, kan softwaren direkte konvertere dine billeder til et format du kan se på din egen maskine, hvad enten det er en OCS, ECS eller AGA maskine.

Selvom man eventuelt kun har en gammel A500 med OCS (Original Chip Set), og højst kan vise 16 farver i hi-res eller 4096 (HAM) i low-res, så kan man sagtens gemme det pågældende billede i 24-bit. Folk som arbejder med ADPro vil være bekendt med denne arbejdsmetode. Programmet har fire hovedfunktioner: Grab, Mix, Edit og Carousel - lad os tage dem fra en ende af.

Opløsninger under grabbing

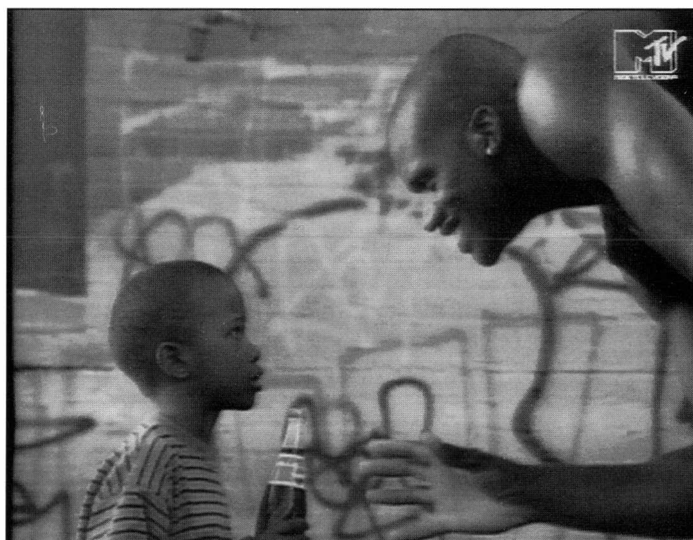
'Grab' skærmen er formentlig den skærm, hvorpå du vil bruge mest tid. Skærmen er opbygget således, at i bunden har du et 'Grabber Control Panel' (se billede) som fylder ca. 1/3 af skærmen, på de øvrige 2/3 har du så et kontinuerligt optaget billede af, hvad der kommer igennem dit digitiser modul. Jeg testede lidt frem og tilbage med skærmopsætningen for denne skærm, idet det er muligt at vælge alt lige fra en low-rew 16 farvers (S/H) skærm (320*256), til en Super-HiRes overscan skærm (1472*576) i 256 farver (også S/H).

Her blev jeg lidt skuffet: På S-HiRes skærmen med de 256 farver talte jeg skærmopdateringer til at ske ca. 65 gange i minuttet, alt imens low-res skærmen kunne klare ca. 78 gange. Efter min logiske sans burde low-res skærmen være mange gange hurtigere end S-HiRes skærmen da den har LANGT færre pixels at skulle flytte rundt på. Rent faktisk har S-HiRes skærmen intet mindre end 166 gange flere pixels at flytte rundt på.

Anyway, så er det ret lækkert at man har et billede at kigge på, omend det er en meget god ide med et fjernsyn ved siden af, da



Hvis man ikke kan få nok af Jens Gaardbo, kan man jo altid forevige ham med VIDI24.



Billedgrabbing med VIDI24 foregår real-time, som her i Pepsi-reklamen fra MTV.

en skærm som kun bliver opdateret een gang i sekundet, kan være noget klodset at kigge på. Her kunne jeg godt have tænkt mig muligheden har at få billedet ind i et vindue som kunne resizes, på samme måde som VLab gør det. Jeg behøver ikke et fuld skærms billeder for at kunne se, hvornår jeg skal trykke 'Grab' - Så hellere et mindre vindue som opdateres væsentligt hurtigere.

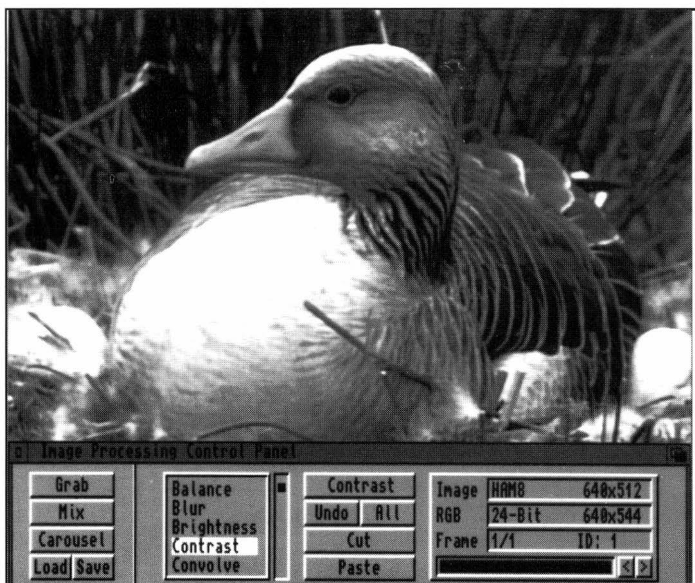
Grab

Uanset, hvilken skærm du står på, er det muligt at hoppe over til én af de andre direkte, uden at skulle ud til hoved menuen igen - lækker detalje! Fra Grab skærmen kan man direkte vælge, fra hvilken port på digitiseren softwaren skal hente sit signal. Man kan altså have intet mindre end 3 videosignaler indgående hele tiden, dog kan kun ét bruges ad gangen. Der er lidt forskellige justerings muligheder på Grab skærmen, såsom justering af lys, farve og kontrast styrke etc., men man kan også indstille den til at grabbe billeder kontinuerligt, hvilket er en ganske spændende feature.

Det vil sige, hvis man f.eks. satte en videofilm på, og afspillede den i slowmotion, ville man faktisk kunne få en ganske brugbar animation ud af det! Animationens enkelte billeder kan så fjernes, indsættes eller ombyttes via Carousel skærmen.

Mix

Fra Mix skærmen kan man, sjovt nok, mixe de grabbede/loadede billeder. Endvidere er det fra denne skærm man kan konvertere sit billede til andet format, det være sig både størrelse (opløsning) og antal farver, samt skifte mellem PAL og NTSC hvis man har brug for det.



Det er sådan en, der skal på bordet juleaften.

Edit

Edit menuen er en af dem man kan have megen sjov med, idet den er en mini udgave af AdPro. Her har du således mulighed for at tilføre dit billed en en masse forskellige effekter. Der er effekter som, for de flestes vedkommende, nok får en klokke eller to til at ringe: Average, Balance, Blur, Brightness, Contrast, Convolve, DropRGB, Edge, Emboss, Equalize, Exposure, Flip-X, Flip-Y, Gamma, GetRGB, Maximum, Median, Minimum, Negative, Pixelize, Quantize, Saturation, Sharpen og Threshold. Jeg vil ikke komme nærmere ind på nogen af dem, blot konstatere af der er nogle ganske sjove imellem, og nogle som jeg ikke fandt særligt brugbare. Prøv selv!

Carousel

Som nævnt, kan man fra denne skærm editere i den rækkefølge af billeder, man har loadet eller grabbet. Hvad enten de er grabbet enkeltvis, eller ved kontinuerlig grabbing, kommer de til at stå side ved side, og man kan på den måde lave simple animationer.

En anden meget vigtig funktion er, at man her skal definere, under hvilket format ens billed eller animation skal gemmes. Det være sig: ILBM, 12-bit, 24-bit, BMP eller TIFF. Man kunne godt ønske sig, at formater som GIF og JPEG var understøttede, men det er en mindre detalje. Billederne kan jo altid konverteres i f.eks. AdPro.

VIDIrekte

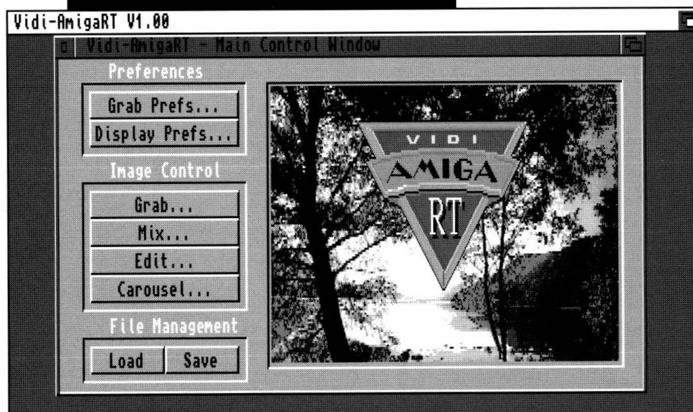
Alt i alt er jeg meget imponeret af dette højkvalitets produkt. Jeg var nærmest ved at gå i coma, da jeg så de første HAM8 (256.000 farver) billeder flyve frem på min skærm. Ikke nok med, at de er i en aldeles fremragende kvalitet, de er også grabbet i ægte real time! Ikke noget med at optage tingene på video, og sætte den på pause, næhh, her kører fjernsynssignalet bare lige igennem videoen og ind i digitiseren. På den måde har jeg taget de billeder du her kan se. Hvis man enten har et egentligt behov for en grabber, eller blot en stor lege lyst indenfor video og grafik, så er dette noget af et must!❑

Thomas Agatz

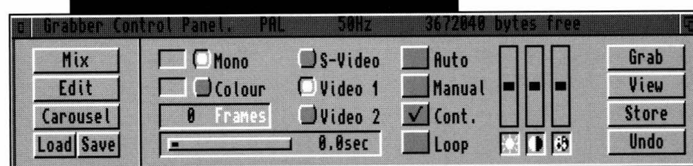
VIDI Amiga 24RT er produceret af Rombo, og forhandles af Betafon, Tlf. 3131 0273 og BMP, Tlf. 3333 0727

Systemkrav:	Kickstart 1.3 eller højere
Harddisk:	Påkrævet
RAM:	Minimum 2 MB (mindst det dobbelte anbefales)
Pris:	kr. 3.998,-
Vurdering:	10

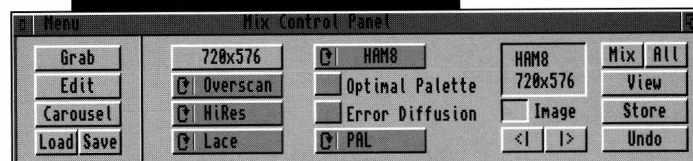
Testet på A4000 med 18 MB RAM



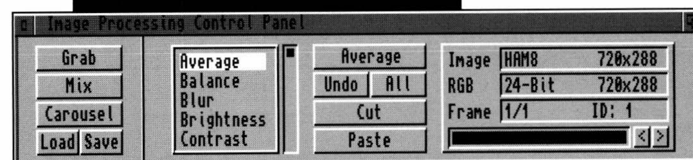
Main Menu



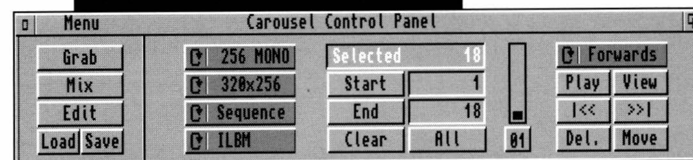
Grab Screen



Mix Screen



Edit Screen



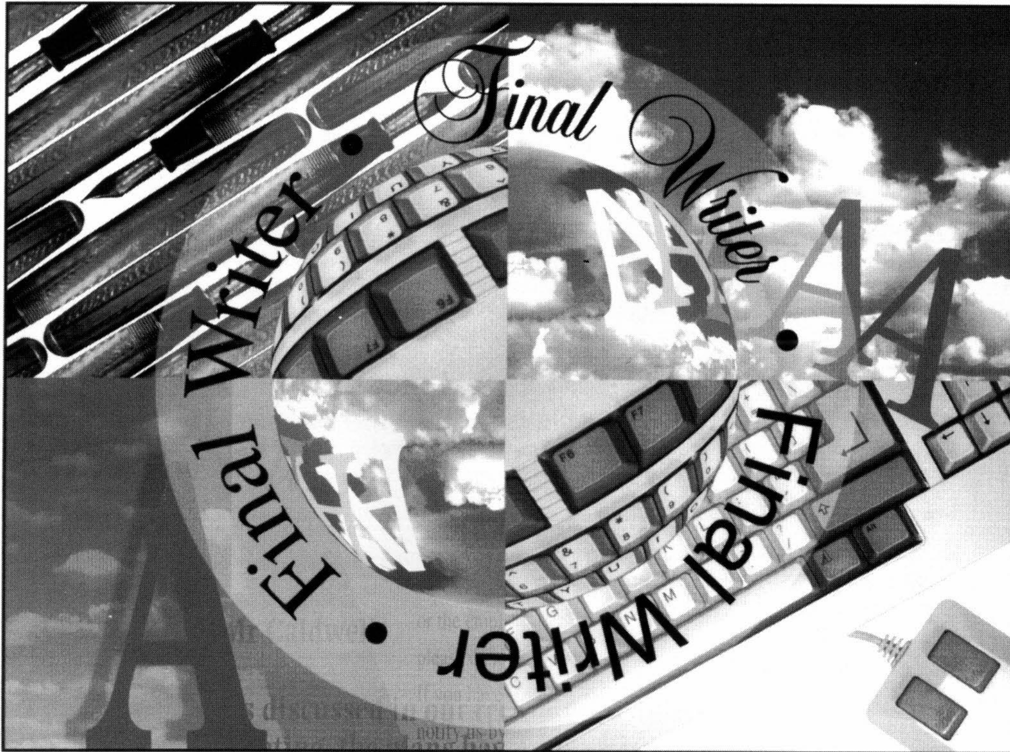
Carousel Screen



Carousel Screen

Final Writer

Word Processor for the Amiga™



Rigtig gode tekstbehandlingsprogrammer til Amigaen hænger bestemt ikke på træerne. Er disse træer nu alligevel vokset ind i himlen?

I alt for lang tid har Amiga-ejere måttet nøjes med amatøragtige tekstbehandlingsprogrammer, der alle manglede flere helt essentielle funktioner: Noter, indholdsfortegnelse, forskellige skrifttyper o.s.v., og dette har helt sikkert ledt mange i fristelse, så de har købt en PC for at få adgang til programmer som WordPerfect eller AmiPro. Dette er ikke længere nødvendigt.

Godt begyndt

Allerede da jeg modtog *Final Writer* vidste jeg, at her var et program, der skilte sig ud fra mængden. I æsken, der forøvrigt er den flotteste, jeg har set til NOGET program, finder man manualen, et registreringskort, samt naturligvis de 7 disketter, programmet fylder. Installationen foregår selvfølgelig med Commodores 'Installer'-program, og herefter er der ca. 9,5 Mb mindre plads på harddisken. Har man valgt ikke at installere de 100 clipart-symboler, der følger med, kan man dog spare ca. 3 Mb. Programmets krav til dig er, at du har Kickstart/Workbench 2.0 eller højere, harddisk samt mindst 2 Mb RAM. Jeg fandt dog hurtigt ud af, at lidt mere RAM, f.eks. 3 Mb ialt, hjalp betydeligt.

Final Writer er et såkaldt WYSIWYG-tekstbehandlingsprogram. WYSIWYG står for What You See Is What You Get, og det er lige netop, hvad man gør (bare ærgerligt, at man så ikke kan se en A4000/040). Ved f.eks. skift af skrifttype eller indsættelse af grafik kan man altså se det direkte på skærmen, i modsætning til i f.eks. WordPerfect (til og med version 5.1). Dette gør naturligvis programmet en anelse langsomt, men som WYSIWYG-tekstbehandlingsprogram er *Final Writer* fantastisk hurtigt, selv på en standard A1200.

Alfa og omega i et tekstbehandlingsprogram, som for mange vil være et program, de bruger utrolig meget, er brugerinterfacet: Er det logisk opbygget, med den helt rigtige kombination af hurtighed og brugervenlighed? For *Final Writers* vedkommende er svaret helt klart ja. Interfacet er stort set som alle andre Amigaprogrammer, dog med enkelte undtagelser, hvor programmørerne har taget sig nogle friheder. Jeg synes dog, deres ideer er meget gode, og man vænner sig hurtigt til dem.

Alle de mest brugte funktioner kan faktisk kaldes frem på hele 3 forskellige måder: Menuvalg, tastatur eller ved hjælp af de små "knapper" øverst på skærmen, så der skulle være noget for enhver smag.

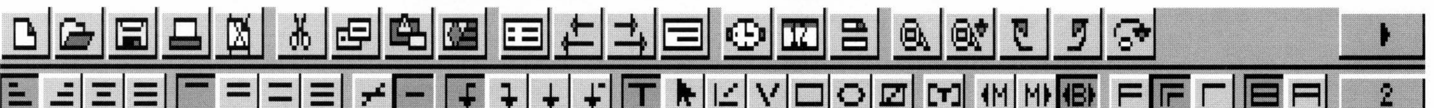
Lad os skrive lidt

I *Final Writer* kan man naturligvis skrive tekst, og her har man 120 frit skalerbare skrifttyper til sin rådighed. Udover almindelig skalering kan tegnenes bredde indstilles separat. Endvidere kan skrifttyperne sættes til superscript (høj skrift, f.eks. ved potensopløftninger), subscript (lav skrift, f.eks. ved kemiske formler), fed, understreget og kursiv. Netop kursiv er lidt speciel, da man selv skal indstille tegnenes hældning, fra -20 til 20; det er altså også muligt at lave kursiv den 'forkerte' vej.

I *Final Writer* kan man indlæse grafik, og denne kan være i enten IFF-format eller Encapsulated PostScript-format (EPS). Med programmet får man som tidligere nævnt 100 stykker PostScript-clipart-symboler. Al indsat grafik kan frit skaleres, og der kan indstilles farve, gennemsigtighed, hvordan tekst skal placeres 'rundt om' grafikken etc. Specielt skalering er meget enkel og logisk: Man tager ganske enkelt fat i grafikken med musen og bevæger den rundt, indtil størrelsen er, som man ønsker.

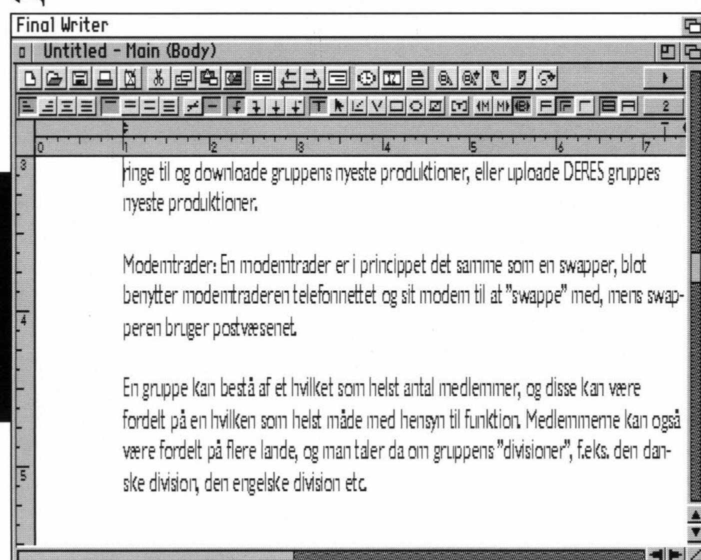
Udover at indlæse grafik kan man også selv tegne i *Final Writer*, ganske vist kun linjer, kasser og cirkler, men i mange tilfælde er det også kun 'lige' en linje, man mangler. Vil man have mere komplicerede tegninger, kan man jo altid lave dem i et tegneprogram og så indlæse dem som grafik.

Alt dette er selvfølgelig meget godt, men ikke særlig ualmin-

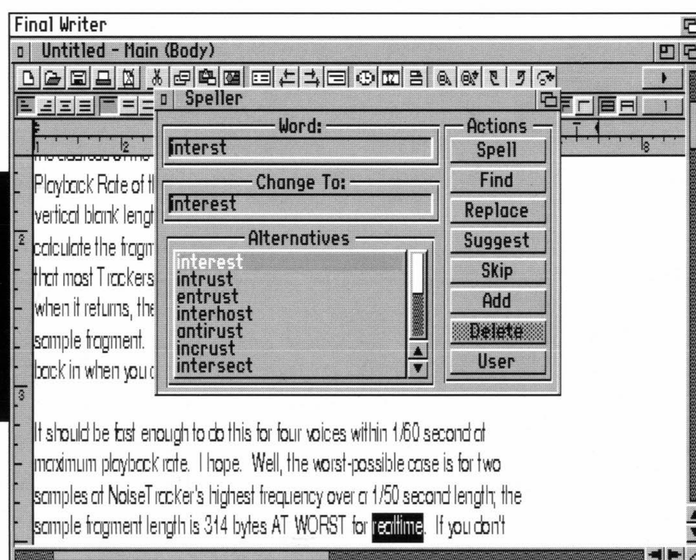


I Final Writer kan de mest brugte funktioner aktiveres ved hjælp af små knapper øverst på skærmen.





Skærmopbygningen i Final Writer er enkel og logisk.



Stavekontrollen kan hjælpe dig med at få 13 i din engelske stil.

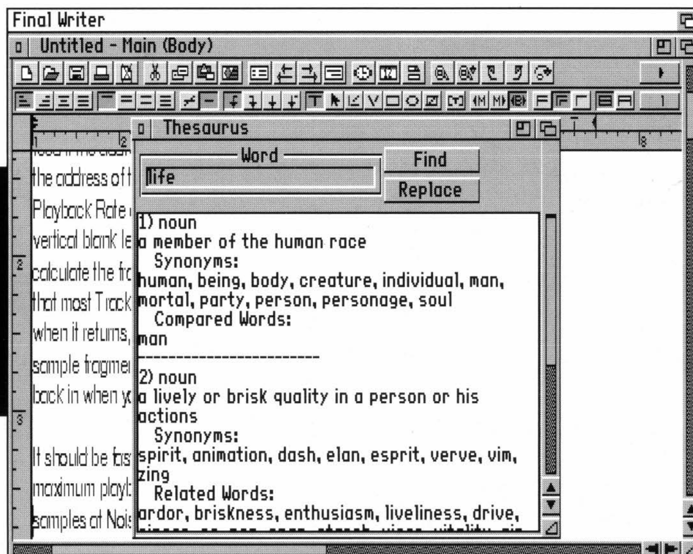
deligt. Det er f.eks. automatisk sidenummerering, toptekst, bundtekst og dokument-statistik heller ikke, disse er blot selvfølgeligheder i *Final Writer*. Hvad der derimod ER ualmindeligt (i hvert fald for Amiga-tekstbehandlingsprogrammer), er de forskellige 'oversigter', *Final Writer* er i stand til at producere. Heriblandt kan nævnes indholdsfortegnelse, stikordsregister, figurfortegnelse, litteraturliste samt noteliste. Desværre kan man ikke lave fodnoter, men alle noter placeres i den såkaldte 'Endnotes'-sektion.

Hov, 'sektion', hvad er nu det? Jo, *Final Writer* opretter de førnævnte oversigter som separate sektioner, og således egentlig adskilt fra hoved-dokumentet. Ved udprintning placeres sektionerne så i en bestemt rækkefølge, f.eks. kommer litteraturlisten efter notelisten, og stikordsregisteret kommer efter litteraturlisten. Hvorvidt man kan lide denne inddeling er en smagssag, personligt synes jeg nu, det er meget rart.

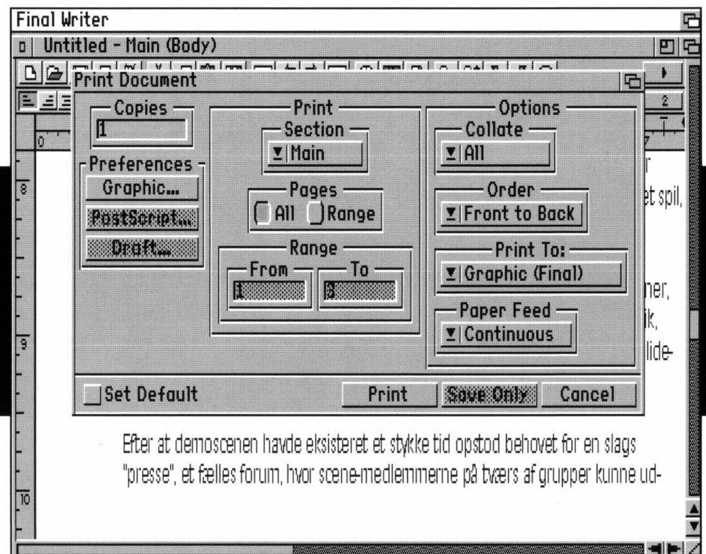
Stavning eller kaos

Som alle tekstbehandlingsprogrammer med respekt for sig selv indeholder *Final Writer* naturligvis også en stavekontrol, der angiveligt skulle indeholde 144.000 ord. Stavekontrollen er desværre på engelsk, og man kan nok godt skyde en hvid pind efter en dansk oversættelse. På den anden side har mange nok mere brug for stavekontrollen, når de skriver engelske tekster.

Også en såkaldt 'Thesaurus', en engelsk 'begrebsordbog' er ind-



Begrebsfortegnelsen er en stor hjælp, hvis du har brugt det samme ord "lidt" for ofte, eller er i tvivl om ordets betydning.



I forbindelse med udprintning har man alle nødvendige indstillingsmuligheder.

bygget i *Final Writer*, og denne skulle ifølge dokumentationen indeholde intet mindre end 1.4 millioner ord! Jeg har ikke talt dem, men den kender stort set alle ord, jeg har bedt den finde, og i hvert tilfælde får man en beskrivelse af ordets betydning, forslag til synonymer (meget rart, hvis man synes, man har brugt det samme ord lige lovlig mange gange) samt antonymer (ord med modsat betydning. Red.). Ligesom stavekontrollen er også begrebsordbogen på engelsk, så hvis man kun skal skrive danske tekster, har man ikke meget gavn af den.

Final Writer kan ifølge manualen indlæse dokumenter fra WordPerfect, ProWrite samt PenPal, men kan desværre kun gemme i sit eget format samt ASCII. Jeg prøvede at indlæse et WordPerfect (5.1) dokument, men af en eller anden grund fik jeg kun en masse 'spændende' tegn på skærmen. Manualen nævner ikke noget om, hvilke versioner af de ovennævnte programmer, *Final Writer* kan indlæse dokumenter fra, men at indlæsning af et ganske simpelt WordPerfect-dokument uden skemaer eller figurer ikke er muligt, synes jeg ærlig talt er lidt 'betænkeligt', når manualen nu nævner, at det kan lade sig gøre.

Lad os udskrive lidt

Netop udskrivning har længe været Amigaens svage punkt, og jeg kender adskillige, der netop har skiftet til PC af denne årsag. *Final Writer* klarer sig heldigvis særdeles fremragende på dette punkt. Ikke mindst muligheden for at udskrive på en PostScript-printer (eller til en PostScript-fil) imponerede mig, og det gjorde resultatet bestemt også. I forbindelse med udprintning har man alle relevante indstillingsmuligheder, jeg savnede i hvert fald ikke noget.

Final Writer understøtter ARexx, og dette åbner mulighed for, at stort set alle tænkelige kombinationer af funktioner kan fremkaldes med blot et enkelt tastetryk. F.eks. kunne jeg godt tænke mig en slags 'lav litteraturhenvisnings-note'-funktion, hvor noterne og litteraturlisten var 'integreret'. Den slags kombinationer laves meget let i form af makroer.

Manualen til *Final Writer* er simpelt hen så flot, at det næsten er kunst! Alle programmets funktioner er beskrevet, og ALTID ved hjælp af et skærmbillede fra programmet. Desuden gøres der flittig brug af eksempler.

Herudover indeholder manualen en øvelsesdel, som sætter brugeren i stand til hurtigt at komme i gang med programmet. Skal der dryppes en smule malurt i bægeret, må det være fordi øvelserne ikke er særlig avancerede, og kun omhandler meget grundlæggende funktioner. De mange eksempler i selve funktions-beskrivelserne kompenserer dog mere end rigeligt for denne mangel.

Bagest i manualen findes bl.a. en oversigt over samtlige skrifttyper, en oversigt over samtlige cliparts samt endelig et lille kapitel med gode tips om, hvorledes et godt og læseværdigt dokument bør opbygges, virkelig imponerende.

Alt i alt et meget, meget stort 13-tal til SoftWood for manualen.

Mere 'final' end 'Final'

Final Writer er, som nogen måske har regnet ud, en fortsættelse til Final Copy II. Brugerinterfacet er også stort set det samme, blot er der flere 'knapper' øverst på skærmen. Antallet af funktioner er blevet MEGET større, og af funktioner, der IKKE findes i Final Copy II kan nævnes muligheden for at indlæse PostScript-clipart, samt de mange oversigter (indholdsfortegnelse etc.).

Jeg håber, at det tydeligt fremgår, hvor begejstret jeg er for *Final Writer*. Det er det første tekstbehandlingsprogram til Amigaen, jeg har set, der virkelig hæver sig op fra tekst-editor standard til virkelig tekstbehandling. Ganske vist savner jeg enkelte ting, f.eks. fodnoter og skemaer (specielt skemaer), men disse mangler kan alligevel ikke overskygge programmets generelt meget høje kvalitet. En pris på næsten 2.000 kr. er ganske vist lidt pebret, men bestemt ikke i forhold til, hvad man får for pengene. Har du overvejet at købe PC 'blot' for at kunne bruge WordPerfect, så tag lige et kig på *Final Writer*.❑

Christian Estrup

Final Writer er produceret af SoftWood Inc., og venligst udlånt af Betafon, Tlf. 3131 0273

Systemkrav:	Kickstart/-Workbench 2.0 eller højere
Harddisk:	Påkrævet, 9,5 Mb til fuld installation
RAM:	Min. 2 MB RAM (gerne 3 MB)
Pris:	kr. 1.898,-
Vurdering:	11-13

Testet på A1200 med 6 Mb RAM



Næ stop! Jeg er The Final Writer.

Microsoft Publisher

Det er slut med tuscher og indsmurte fingre, når bordkortene skal tegnes. Væk med de sterile forhold på skrivebordet, når der skal kærtegnes for indbydelserne. Og færdig med de uinspirerende nyhedsbreve og regnskabsbilag på virksomheden, møjsommeligt udkæmpet i Wordperfect. Her kommer det komplette layout-program for hjemmebrugeren og den mindre virksomhed - ja, alle hjemmecomputere har noget at bruge Publisher 2.0 til.

Taler man med programmører, systemoperatører og EDB-teknikere i private virksomheder eller det offentlige, finder man hurtigt ud af, at 'brugerne', rangerer som computerhierakiets laveste kaste. Der findes ikke det programmel, en bruger ikke er i stand til enten at ødelægge eller i det mindste få til at gå ned.

I det lys kan det synes absurd, at brugeren i andre sammenhænge, for eksempel i virksomhedens salgsafdeling, rangerer i den modsatte ende af kastesystemet. Her skærer Microsoft igennem med sin vanlige sans for forretning: hvis brugerne kan hitte ud af vores produkter, er der flere, der vil købe dem. Publisher 2.0 er således et skoleeksempel på brugervenlighed, kun overgået af dåseøllen og G-strengen.

Et godt tegn på brugervenligheden er, at Publisher vil tilbyde at gå dit arbejde efter, inden du printer det ud. Små fejl, man måske ikke har lagt mærke til, men som har stor betydning for det færdige resultat, bliver opdaget - eksempelvis overlappende tekstfelter, brug af forskellige fonte og placering af overskrifter.

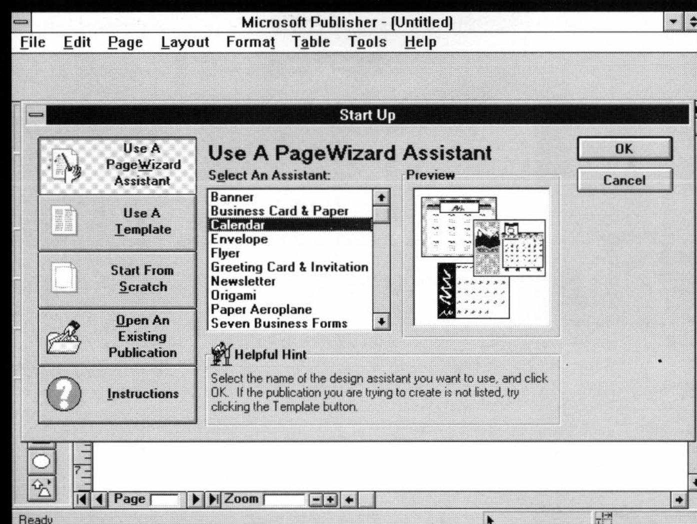
Når man har et fast koncept på diverse formularer, er det ingen sag at hente dem frem. Publisher husker grundopstillingen og lader dig indsætte den aktuelle tekst og illustrationer, hvorefter du har en færdig skrivelse. Programmet indeholder et væld af skrifttyper, illustrationer og specielle effekter, og yderligere kan indlæses efter behov, hvorved Publisher 2.0 opnår en alsidighed, der forbavser, den lave pris taget i betragtning.

Fortryllende let

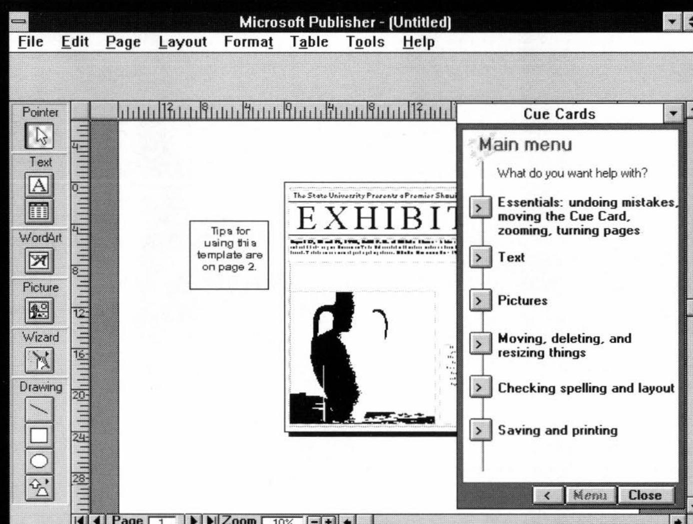
Publisher har tre 'arbejdsmetoder'. *Wizard* anbefales, indtil man er inde i teknikken. Den består i, at programmet beder dig krydse svarene af på en række spørgsmål. Ud fra dette 'koncept' opsætter den automatisk din opgave, og du skal blot udfylde felterne med dine egne tekster og illustrationer. Du er således Troldmandens lærling, indtil du synes, at du har tilstrækkelig godt fat om emnet til at gå videre.

Med 'Template' laver du og PC'en sammen et layout efter en fastlagt arbejdsgang. Endelig kan du vælge at gøre det hele selv - og her vil Publisher tilbyde dig 'cue cards', stikord, undervejs, som du selv kan udelade enkeltvis. At Microsoft her har ramt plet med brugervenligheden, mærkes efter at have arbejdet med Publisher nogle gange: Man vælger selv sin 'sværhedsgrad'. Efterhånden som man bliver skrap til hver del, fjerner man de pågældende cue cards.

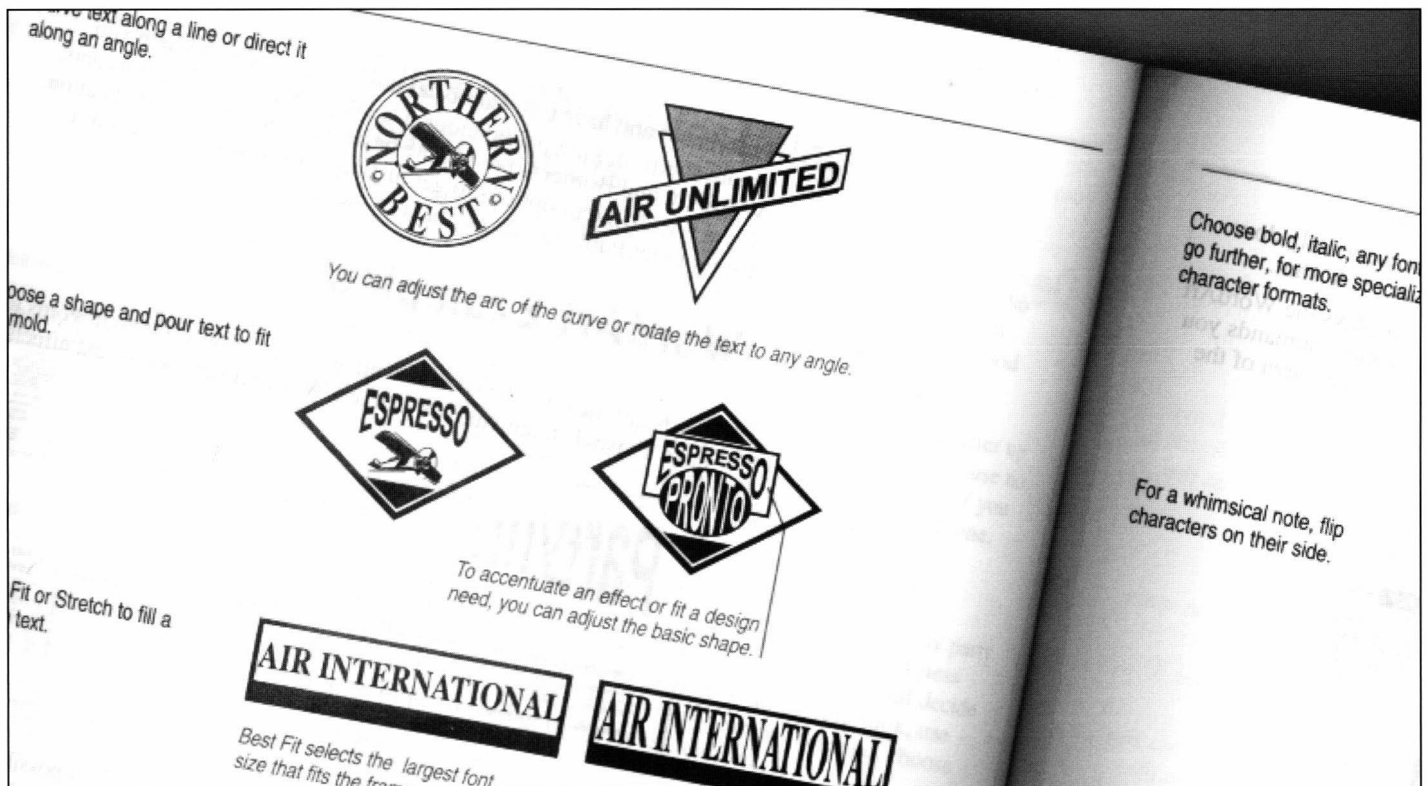
Med programmet følger en lang række færdige 'templates' og 'publications' - eksempler på, hvordan man kan designe sine sider - ligesom clipart forefindes i rigelig mængde. Publisher åbner naturligvis også mulighed for, at man kan importere egne billeder og illustrationer i de gængse formater som pcx, tiff etc., der alle kan skaleres efter behov. Mange vil sikkert gerne kunne anvende deres velkendte tekstbehandling, når teksterne skal forfattes. Dette er ej heller et problem, da filer i



Pædagogik er nøgleordet i Microsoft Publisher.



Du kan selv beslutte om du vil have hjælp eller ej.



Den omfattende manual giver dig et rigt indblik i anvendelsen af DeskTop Publishing.

både WordPerfect-, Word-, Write-, Works- og ASCII-format kan importeres uden videre.

Publisher indeholder ikke de helt avancerede funktioner som eksempelvis individuel skalering (d.v.s. skalering af bogstaver udelukkende i Y- eller X-aksen) eller fuldstændig kerning-kontrol (d.v.s. kontrol over afstanden mellem de enkelte bogstaver), men dette ville også være for meget at forvente af et program i dette prisleje.

Are you English?

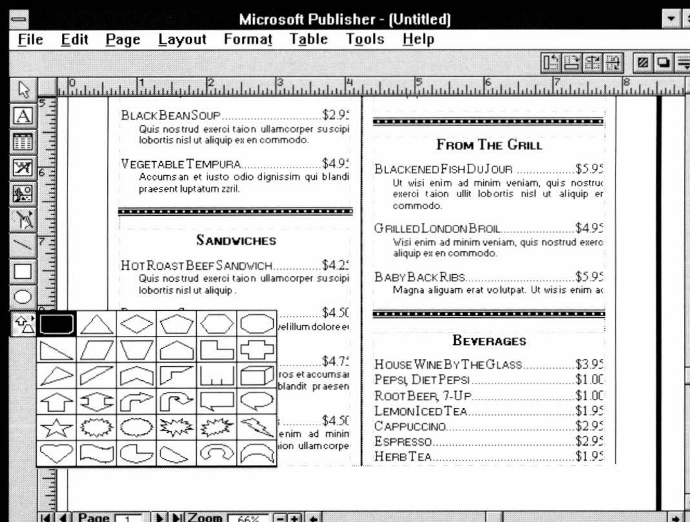
Det er dog nok de fleste, der vil finde Publishers funktioner fuldt ud tilstrækkelige. Det kan næppe anbefales at anvende Publisher til de helt store produktioner og publikationer, men til jævnlige nyhedsbreve, fremstilling af visitkort og brevpapir, samt egentlig brevskrivning er der ingen tvivl om, at Microsoft Publisher udfylder sin funktion optimalt: en flot og professionel præsentation af det skrevne ord, garneret med billeder. Bortset fra, at Windowsteksten og manualen er på engelsk, støder man ikke på problemer af nævneværdig art i sit arbejde med Publisher 2.0, men man skal være forberedt på, at har man kun 4Mb RAM i maskinen, vil 3/4 af ens Publisher-arbejde bestå af ventetid. Med det - og en ekstra RAM-kreds - in mente må man konstatere, at her er et produkt i professionel udførelse og kvalitet, som bringer flotte faxformater, brevhoveder, visitkort og alskens formularer direkte ind på din computerskærm. Alle med en PC vil kunne bruge Microsoft's Publisher til noget.❑

Jan Holm

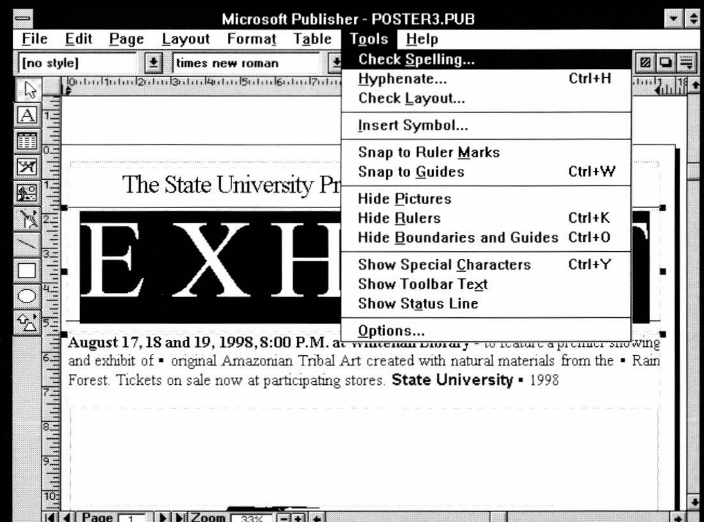
Microsoft Publisher er venligst udlånt af Microsoft Danmark, Tlf. 4489 0100

Systemkrav: MS-Dos 5.0 samt Windows 3.1
Harddisk: 7 MB
RAM: Minimum 4 MB (6-8 MB anbefales)
Pris: kr. 1.898,-
Vurdering: 10

Testet på PC 386/40 samt PC 486/25, begge med 4 MB RAM.



Man skal passe på figuren, når der står Publisher på menuen.



Publisher indeholder naturligvis de traditionelle DTP-funktioner.

MegaloSound

8 BIT STEREO SAMPLER

Helt tilbage fra den tid, hvor den første Amiga så dagens lys, har der været lavet mange forskellige typer 8-bit samplere. Det skal ingen hemmelighed være, at ikke alle produkter har været lige vellykkede. Nu er der kommet endnu én til i rækken, men denne adskiller sig en del fra mængden.

Det amerikanske firma Microdeal, har for nyligt sendt endnu en 8-bit sampler på Amiga markedet, ved navn MegaloSound. Sampleren ser ikke særligt imponerende ud, ved første øjekast, snarere tværtimod. Ved de fleste andre samplere har man set smarte blinkende dioder, balance kontrol, volumejustering for den enkelte kanal, og mange andre sjove ting. På denne bette boks sidder der intet andet end 2 phonoindgange, som jo er minimumskravet for at kunne sample, samt en lille og meget uhandy volume kontrol. Men for lige at benytte en god gammel kliche, så kan MegaloSound roligt siges at være en ulv i fåreklæder.

Er den til noget?

Sampleren leverer, af en 8-bit sampler at være, en ganske glimrende kvalitet, men hele hemmeligheden bag min optimisme og begejstring over dette produkt, ligger i den medfølgende software. Jeg har set mange elendige samplerprogrammer, som er fulgt med diverse samplere. Nogen har sparet gevaldigt på budgettet, og blot medsendt PD programmer som f.eks. Perfect Sound, hvilket nok er noget af det mest arvelige software man kan opdrive.

Her er det så Microdeal er gået ind, og har vendt op og ned på 8-bit verdenen. Med programmet, som sjovt nok hedder MegaloSound, har de virkelig lavet en brugbar pakke, med alle de funktioner som hjertet kan begære.

Ka' den da lave kaffe?

Den mest revolutionerende funktion er helt klart, at de giver dig mulighed for at sample direkte til din disk (helst harddisk), og igen afspille dem direkte derfra. Deri er der virkelig muligheder! Hvem har ikke prøvet at skulle sample hele sin favorit sang, hvor man så er løbet tør for RAM mindre end 30 sekunder fra sangens slutning?



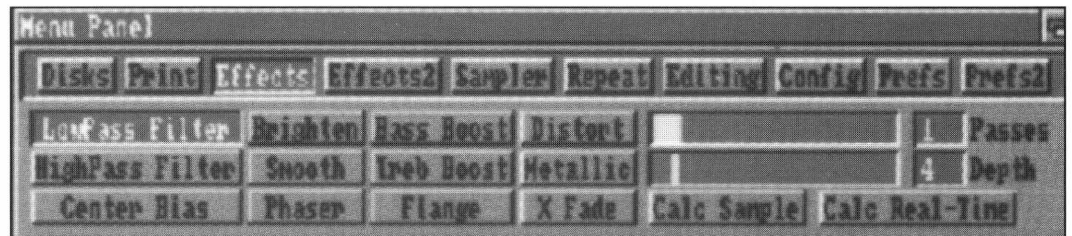
Jeg håbede lidt på at kunne overrumple MegaloSound, ved at lave et rigtigt stort sample, så jeg satte lystigt en af favorit pladerne i CD afspilleren, pluggede den direkte til sampleren, og trykkede på start. Med en blanding af skuffelse og begestring måtte jeg konstatere at den lystigt (det var da lystigt! Red.) havde lavet ét stort sample, på intet mindre end 20mb!

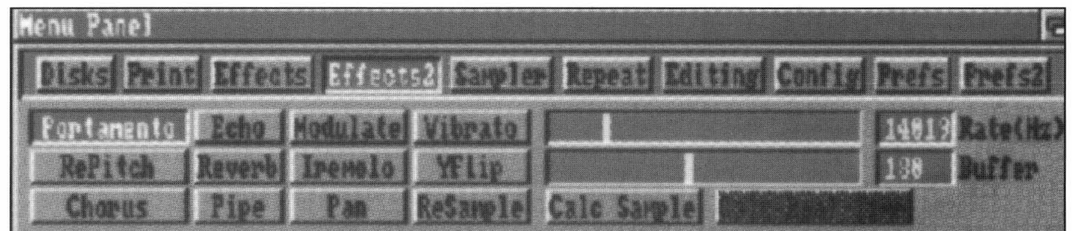
Jamen, er det da til en computer award?

Ved de fleste programmer er der altid et 'men', og MegaloSound går da heller ikke smertefrit igennem. En meget kritisabel ting, set fra mine multitasking glade øjne, er at programmet totalt låser dit system imens det kører. Når du starter programmet, kommer der et lille vindue op 'Loading and decrunching', hvorefter den laver lidt 'PowerPacker flimmer' på din skærm.

For at sige det som det er, så hader jeg programmer der låser mig fast på én skærm, så jeg ikke kan bladre rundt som jeg er vant til. Det er ikke unormalt for mit system at have en 5-6 skærme åbne ad gangen, og så vil jeg ikke fastlåses på den måde - så kunne jeg vel ligeså godt have købt en PC?? (så, så, nu ikke så lystig! Red.) Men, jeg gætter på at Microdeal har lavet programmet på denne måde, for at opnå den bedst mulige samplekvalitet, ved at overtage al CPU tiden.

Åh Susanne vil du gifte dig med mig, så køber jeg en sampler, og deler den med dig.





Det hele er bygget nemt og overskueligt op i MegaloSound.



Dette kan jeg på sæt og vis godt acceptere, hvis de blot havde nøjedes med at låse systemet så længe man samplede, og ikke hele tiden. En anden fordel ved at fastlåse systemet og lukke WorkBenchen, er naturligvis at lidt mere RAM vil blive frigjort, men de 40-50 KB flytter vel næppe nogle større milepæle?

Kan min mor finde ud af det, eller skal man være et computer geni?

Jeg må blankt erkende ikke at have placeret min mor foran MegaloSound, men jeg er ikke i tvivl om at hun ville have kunnet finde rundt i det, efter ganske kort tids studeren. Selvom programmet mildest talt vælter rundt i funktioner og effekter, er det hele faktisk bygget nemt og overskueligt op.

De mest brugte funktioner så som at afspille, markere et område, kopiere et givent område til og fra en buffer (cut/paste), og lignende almindelige ting, er alle nydeligt placeret i én lang række henover skærmen som små, mere eller mindre logiske ikoner.

Uden at ville dybdeforklare nogle af effekterne, vil jeg da lige remse nogle af dem op i flæng: Centre Bias, Brighten, Smooth, Phaser, Bass Boost, Treble Boost, Flange, Metallic, Chorus, Pan, Vibrate og mange flere. Faktisk er der intet mindre end 26 forskellige effekter! Disse kunne man nok hurtigt fare vild i, men de er faktisk logisk opdelt over flere menuer. Alle de forskellige menuer er nemme at skifte rundt imellem, da deres overskrifter er pænt placeret henover skærmen.

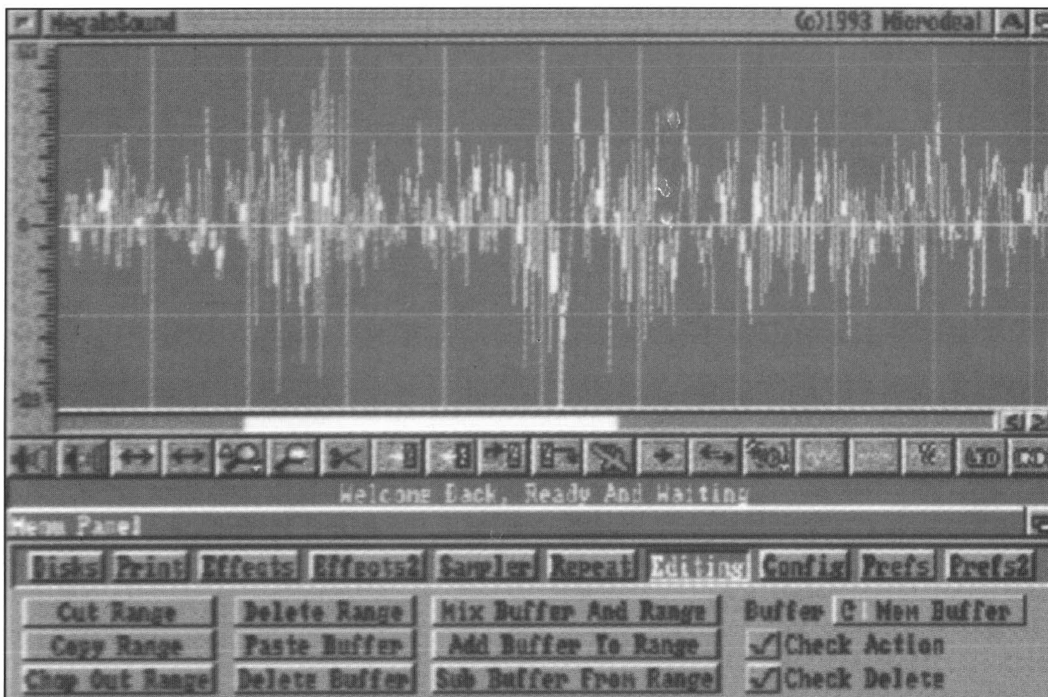
Hvor mange funktioner, der alt ialt findes i MegaloSound er ret uoverskueligt, men et slag på tasken siger ihvertfald over 100. Så spørger mange sikkert sig selv: Lærer man nogensinde alle disse funtioner at kende?

I learn english from a boook!

Der findes næppe én eneste 'knap' nogen steder i programmet, som ikke er nøje og pædagogisk forklaret i den meget imponerende manual (Manuél? Red.). Jeg må blankt erkende sjældent at have set en så flot, pædagogisk og gennemarbejdet manual til noget andet hardware produkt i denne prisklasse. Det er en lækker spiralrygs-bog, hvor alt er mindst ligeså logisk opbygget som i programmet. Hver enkelt funktion er nøje afsnitsdelt, med et tydeligt billede af hvert deres ikon eller menu. Ja, selv hvert ikon i en filerequester er nøje forklaret. Hvis man ikke kan finde rundt i dette program med manualen i hånden, så skal man næppe nogensinde røre en computer igen!

Skal man sammenligne med, hvad man får for pengene, og det er man naturligvis nødt til på et så stort og broget marked, så vil jeg uden tøven sige at du ikke finder noget bedre for pengene anno 1993/94! Hvis du er på vej ud for at købe en sampler, og ikke vil ofre en halv bondegård på en lækker 16-bit sampler, men blot skal bruge en sampler til at lege lidt med, så SKAL du kigge på denne inden du køber nogen anden!❑

Thomas Agatz



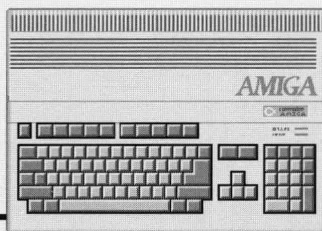
Du kan tilføje dine samples hele 26 forskellige effekter.

MegaloSound er produceret af Microdeal Ltd., og venligst udlånt af Betafon, Tlf. 3131 0273

Systemkrav:	Ingen
Harddisk:	Anbefales
RAM:	Minimum 1 MB
Pris:	kr. 449,-
Vurdering:	11

Testet på A4000 med 18 Mb RAM





Af Karsten Bo Malten

PD-Online er stedet, hvor programmer mødes og sød musik opstår! Her kan du læse om udvalgte Public Domain og ShareWare programmer til Amiga og PC, og for denne ene gangs skyld også et kommercielt program!

Rubrikredaktøren taler ud!

Som annonceret forrige gang er største-delen af det testede programmel nu i højere grad blevet tilgængeligt for alle. Bortset fra enkelte guldkorn, jeg samler op fra diverse nets på datel eller InterNet, vil alle programmer kunne rekvireres fra de efterhånden mangetallige PD-firmaer, der er dukket op. Derfor vil jeg anlægge en langt mere kritisk holdning i anmeldelserne - ikke hvad angår programmerne, der som regel vil være ren PD og derfor ikke bør vurderes som kommercielle programmer - men måden hvorpå de bliver distribueret, præsentation, pris og generel kvalitet. Denne gang har jeg bl.a. kigget dybt i en bunke spil fra Euro PD og et interessant DTP-program fra Temwa Data!

Karsten Bo Malten

Cycles

I dette spil er du en streg i luften! Som en hyperaktiv og utrættelig streg skal du finde dit ultimative sikkerhedshi, The Safety Pit, inden du ramler sammen med din - drøner tilsvarende rundt, og kolliderer du med den anden streg er du færdig! Det gælder iøvrigt også hvis man rammer kanten af skærmen. Således er Cycles temmeligt simpelt opbygget, men erfaringen viser jo, at det ikke nødvendigvis er ensbetydende med et kedeligt spil. Fart er der i hvertfald nok af i dette spil, specielt hvis man kører med en 68020/-30/40-processor. Det er simpelthen fuldstændigt umuligt at køre med anden processor end en almindelig 68000 - man når slet ikke at overtage styringen, før man er ramlet ind i modspillerens streg. Stregen styres iøvrigt med det numeriske tastatur. Cycles hører til den slags spil man enten hader eller elsker, hvoraf jeg tilhører den slags der kan underholdes af det i timevis - en dags tid eller to, hvorefter jeg aldrig vil se det mere!❑

Cycles 1.0 by John G. Gilmore
CYCLES 1.0
FEB 1987
by
John G. Gilmore
1435 Sherwood
Sacramento, CA

AMIGA

Systemkrav:	Ingen (ren MC68000)
Distribution:	Euro PD (Amiga Game Pack)
Programkategori:	Ukendt
Programforfatter:	John G. Gilmore

The Search For Immortality

Dette spil adskiller sig fra tidligere testede programmer i PD-Online, idet vi rent undtagelsesvis her bringer en mini-test af et kommercielt dansk tekst-adventure. Anmeldelsen bringes under PD-Online eftersom HiScore Professionel gerne vil støtte gode danske software-produktioner, foruden at programmet koster mindre end frit distribuerbare programmer, der købes gennem et PD-firma - desuden koster mange ShareWare-programmer og spil en hel del mere at registrere.

Nu er det faktisk en rum tid siden, tekst-adventures var det hotteste hotte. Da C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC-serien og yngre MS-DOS maskiner havde deres storhedstid og grafiske brugerflader eller grafikkort var en sjældenhed, var tekst-adventures meget populære på grund af deres ofte meget specielle stemning. Foruden stemning, har tekst-adventures også det særlige element, at de er mere intelligente at spille end mange andre spil - som tekstadventures er flest, foregår kommunikationen i The Search For Immortality via en såkaldt parser. En parser er en proces, hvor man opdeler en programsætning i grundlæggende enheder (ord) og oversætter dette til maskinkode via en *language processer*, efter fastsatte regler. Man skriver simpelt hen rene sætninger til computeren i modsætning til f.eks mange af LucasFilm eller Sierra Online's berømte arcade-adventures (Indiana Jones, Codename Iceman eller Larry Laffer), der har meget begrænset kommunikation i forhold til tekst-adventures. Dette forhold giver en ekstra dimension, hvis parseren er omfattende nok.

Spillet er kodet i ren 68000 assembler, hvilket sørger for et optimalt miljø at spille i. Der er således ingen irriterende ventetider. Spillet åbnes iøvrigt flot med vektor-animation og musik. Desværre byder programmet ikke på musik, andet end i intro'en - det giver ellers ofte en fantastisk god effekt og et ekstra pift til stemningen.

Undervejs finder man en række lokationer, der er beriget med meget flotte HAM-billeder. Billederne kan slås fra, hvis de irriterer (det tager et stykke tid at læse billederne ind fra disketter), men vælger man at tage billederne med, kan disse scrolles op og ned over teksten som man gør med pull-down menu'er via cursortasterne.

Alantia er en opdigtet middelalderagtig verden, som omgiver spillets handling i bedste D&D-stil. Du har fået tildelt rollen som en ung halvkriminel hedspore, Calbin Hickssway, der starter karrieren i spillet med at blive smidt ud hjemmefra. Da han derved står på egen hånd er han klar til at begive sig på eventyr! Alantia, der tidligere har været en velstående verden, er ved at gå i opløsning og det er ikke helt ufarligt at færdes i den. Verdenen er opdelt i en række fyrstedømmer, hvor mange fyrster holder befolkningen i en stram line. Spillets King Lionheart, Fyrst Wilheim, der er fyrste der hvor Calbin bor, er blevet væk, hvorfor det efterhånden er blevet hårdt at bo i fyrstedømmet. Med dette som udgangspunkt kan Calvin enten vælge at gøre det bedste ud af situationen.

Er tekst-adventures normalt ikke noget for en, vil The Search for Immortality heller ikke være det. Men er man hooked på den slags, kan The Search for Immortality sikkert give god underholdning i de lange vinteraftener. Nostalgi-indholdet er ihvertfald i orden.❑

AMIGA

Systemkrav:	Kick/WB 1.3 eller højere
Distribution:	Ideal Productions
Programkategori:	Kommercielt, Kr. 45,- inkl. dokumentation og funktion stast-cover. 2 disketter.
Programforfatter:	Janus Jensen m.fl.

Spillet kan bestilles ved at indsende Kr. 45,- til
Giro: 1-214-0681
Ideal Productions
Evertvej 15
4040 Jyllinge

EnVision Publisher

ShareWare-fronten har med EnVision Publlisher (EVP) fået sit første rigtigt brugbare DTP (DeskTop Publishing) program. EnVision Publisher kører i fuld WYSIWYG (What You See Is What you Get), endda helt uden brug af Windows' grafiske brugerflade - med fordel! Selv på en 286-maskine kører programmet temmeligt hurtigt i forhold til hvad et tilsvarende Windows-program kan præstere. Den grafiske brugerflade er opdelt som den slags er flest med musse-styring, ikoner, pull-down menu'er, radio-buttons osv. Men specielt for programmet er, at der ikke er sat nogen specielle systemkrav. Faktisk er det ikke engang absolut nødvendigt at have en mus - det er muligt at emulere en mus via tastaturet.

EVP understøtter en meget stor del af de printere, der er i brug i dag og alt udskrives som grafik, hvorfor de fleste printere udskriver i en optimal PostScript-lignende kvalitet - også for matrix-printere. Køber man den registrerede version, der iøvrigt kan klares i Danmark gennem den officielle danske forhandler, får man 68 fuldt skalérbare fonte. Fontene kan naturligvis også roteres, men dog kun i 90, 180 og 270 grader. Har man ikke registreret har man iøvrigt kun 3 fonte til rådighed.

Programmet har naturligvis også sit eget online hjælpe-system, der hurtigt og nemt sætter dig ind i de forskellige funktioner - har man brug for hjælp undervejs, trykker man blot på F1-tasten. Jeg vil næsten vove den påstand at man kan klare sig med online-hjælpen og derved slippe for at printe den rigtige manual ud og læse den.

Grafiske objekter kan enten importeres i PCX-format eller tegnes direkte i EVP. Programmet rummer over funktioner til at tegne linier, rektangler, circler, polygoner, polylinier og noget der hedder Bezier-kurver. Rustet med disse værktøjer kan man få ethvert grafisk objekt ned på det dokument man arbejder med. Iøvrigt kan man også benytte sig af fill-funktionen, en funktion man kender mest fra tegneprogrammer, der fylder kasser, cirkler eller andre ting ud med en farve eller et mønster.

Tekst-delen indeholder de fleste grundlæggende funktioner et DTP-program normalt rummer over. Forunden de forskellige skalérbare fonte, kan hver karakter behæftes med en de sædvanlige *styles*, altså fed, kursiv, strikethru eller understreget. Tekst-editoren i programmet råder også over indstilling af kerning, der definerer afstanden mellem bogstaverne. Det kan ofte give problemer med skalérbare fonte, når man f.eks skal have to ord til at slå lige i forhold til hinanden i to linier. Det kan man så rette ved at indstille kerning-procentdelen korrekt.

Dokumentationen udgør en komplet manual til selve programmet, foruden en mindre øvelses-manual (tutorial), der hjælper den uerfarne bruger i gang. Registrerer man programmet, får man desuden manualen i papirform. Selvom man ikke har den mindste forstand på DTP kommer man med manualens 116 sider det meste igennem.

EVP er *virkelig* et godt program, der sagtens ville kunne begå sig som et kommercielt program. Ifølge programforfatterne er dette egentlig også meningen, idet de regner med at mange brugere vil lade programmet registrere. Argumentet er at, man ved at udsende det som ShareWare opnår en reklame-effekt der overgår det, det koster at holde et marketing-bureau i gang. Det er svært at finde kritikpunkter ved EnVision Publisher, men det kan naturligvis stadigt ikke måle sig med top-professionelle DTP-programmer på nogen måde - EVP er til hjemmebrug. ❑

PC

Systemkrav:	VGA, EGA, MCGA, CGA, SVGA eller Hercules grafikkort.
Distribution:	Temwa Data ApS (DTP Pakke).
Officiel forhandler:	Pro Soft.
Programkategori:	ShareWare
Programforfattere:	? (Software Vision Corp.)

EnVision Publisher er et yderst vellykket DTP-program, der ikke kører under Windows selvom det her ser sådan ud! Ikke underligt programforfatterne har brugt 5 år på projektet.

Pakker en masse

Der er stor forskel på de efterhånden mange PD-firma'er, der er om budet. Programmerne er i sagens natur mere eller mindre gratis, men distributørerne yder mere eller mindre support og service, og til vidt forskelige priser. En PD-diskette er således ikke nødvendigvis bare en PD-diskette. Derfor anmeldes indtryk fra distributørerne af de programmer, vi tester i PD-Online med en naturlig portion kritisk sans. Naturligvis kan man finde mange, om ikke alle, spil og programmer på diverse BBS'er, på InterNet eller andre lignende steder, men mange af de bedre går igen hos en del af PD-distributørerne. Karaktererne nedenfor er efter 13-skalaen. Denne måneds programmer er hentet fra to distributører:

Euro PD

Fra Euro PD kommer Amiga Game Pack. Pakken indeholder en lang række spil til Amiga af forskellig stil og kvalitet. Der skulle være noget for enhver smag, men desværre er kvaliteten temmelig svingende. Alt for mange af spillene kører kun under kickstart 1.3, faktisk kan nogle af disketterne slet ikke starte op under system 2.0 eller højere - Euro PD's opstartsmenu crasher simpelt hen! Naturligvis kan man starte spillene fra shell'en, men OS2.0+ brugere vil sikkert ærgre sig over dette forhold. Der findes iøvrigt specielle PD-utilities (f.eks Degrader), der er istand til at løse OS2.0-problemerne i de fleste tilfælde.

Pakken indeholder en del såkaldte previews - begrænsede spilbare demo'er af kommercielle spil, der kun tjener det formål at sælge varen. Derfor synes jeg (jeg vil bare sige det samme, som ham den første der..., *host - host.* Red.) det er en meget dårlig ide at inkludere den slags på PD-disketter. Bl.a. er der på disk 9 i pakken et preview af spillet Jaguar XJ220. Ikke nok med at det er et preview af spillet - det er også taget fra en af det engelske spilblad, Amiga Format's coverdisks! Betaler man 295 kroner for en pakke med PD-spil, må man forvente at man får *hele* spillet med - ikke kun begrænsede versioner. Naturligvis er demo'erne af særlig høj kvalitet i forhold til de egentlige PD-spil, men man behøver velsagtens ikke ligefrem at skulle betale for gratis reklame for softwarehuse. Når det er sagt vil jeg dog fremhæve et specielt preview af spillet *Power.* Power er et lidt specielt spil, der handler om kærlighed! Uden at gå i detaljer om spillet, handler det om at man skal bringe to små kærestesprites sammen! Power har mange virkeligt gode grafiske hacks (Power Ups? Red.), hvorfor man kun kan ærgre sig over, det er et kommercielt spil. Iøvrigt lægger nummeret *You Got The Power* baggrundsmusik til, i en temmeligt vellykket samplet udgave. Preview'et er iøvrigt omfattende nok til at det er godt for et par timers underholdning. I dette nummer kigger vi nærmere på spillet Cycles, men vender senere tilbage med test af spil fra Euro PD's spilpakke.

Temwa Data ApS

PD-disketterne fra Temwa Data er til PC. De har samlet tre vidt forskellige pakker omhandlende spil, DTP og en speciel Privatcomputer-pakke. DTP-pakken som vi har hentet et program fra denne gang består foruden EVP af Desktop Paint, Graphic Workshop (som tidligere er testet i PD-Online) samt over 1.500 billeder i PCX-format. Programmerne er naturligvis pakket og pakkes automatisk ud via et installationsprogram, der ligger på disk 1 i hver serie. Til hver pakke medfølger en mindre beskrivelse af programmerne på disketterne samt en vejledning til installation. Man kunne for så vidt sagtens undvære denne vejledning, men det er ganske rart ikke kun at modtage en flok disketter uden videre. Installationen er temmelig langsom, men det betyder kun at disketternes volumen er udnyttet godt - men får så meget for pengene som muligt (disketterne er dog kun 720kb). Spilpakken, Privatcomputer-pakken og programmet Desktop Paint fra DTP-pakken, vil blive testet senere i PD-Online.❑

Euro PD

Pris:	Kr. 295,- (10 disketter)
Kvalitet:	7-8
Præsentation:	7
Vurdering:	7
Disketter:	No-name

Temva Data ApS

Pris:	Kr. 100,- til 175,- (alt efter pakketype)
Kvalitet:	9-10
Præsentation:	8
Vurdering:	9
Disketter:	No-name, 3,5" 720kb
Medlem af ASP:	Ja

AMIGA AMOK

Årets Amiga-begivenhed står, ligesom julen, for døren. HiScore Professionel arrangerer i dagene fra den 27. - 29. december Danmarkshistoriens største computer-underholdningsshow, Amiga Amok i Messecenter Herning i - rigtig gættet - Herning.



Der bliver masser af spændende ting at se på, når Amiga AMOK afholdes i Herning.

I samarbejde med The Party 1993 inviterer vi dig med på en tur gennem computerens forunderlige verden, med multimediemaskinen Amiga i spidsen. Og arrangementet vil være rigt på oplevelser. Hvad siger du f.eks. til mere end 3000 Amigaer samlet på ét sted? Den vildeste Amiga 4000 i verden - ren Tower Power? Okey Dokey, Karaoke - syng dig til berømmelse? Deltag i afstemningen om den nyindstiftede pris, 'Årets Hugo'. Eller hvad med at prøve alle julens nyeste spil, f.eks. Zool 2 fra Gremlin, IndyCar Racing fra Virgin, T.F.X. fra Ocean eller nogle af alle de andre spændende titler. Jo, der bliver fuld fart over feltet når Amiga Amok + The Party løber af stablen.

Fuld Motions Video

Jane Fonda kunne desværre ikke komme, men Commodore har lovet at de alligevel vil vise FMV, og møder derfor op med den nye CD32 i stort antal. *Se den*, når den viser animationer og film i ren spillefilms-kvalitet, *prøv den*, når den bliver udstyret med de nyeste spil, *rør ved den* (ingen yderligere kommentarer nødvendige)!

Som en selvfølge danner udstillere fra hele den danske computer-verden rammen om Amiga Amok. Vi har forhåndsaftaler med rigtig mange af branchens ypperste forhandlere og distributører, så der bliver masser at se på - og prøve! Såvel hardware- som softwarefirmaer vil være repræsenteret, og du vil få mulighed for at købe netop det du altid har ønsket dig - måske endog til særlige messepriser.

HiScore Professionel stiller naturligvis også op, så du får mulighed for at tale med folkene bag bladet, og se hvordan det bliver lavet - hver måned! Som et særligt kuriosum har vi *den rullende redaktion*, der under hele arrangementet vil rapportere om begivenheder, nyheder og happenings i et nyhedsbrev der udkommer to gange dagligt.



Du kan købe mig som plakat (A2-størrelse) på Amiga AMOK.

Herning - et sted i Jylland!

Messecenter Herning danner som nævnt de fysiske rammer for Amiga Amok + The Party. Og hvilke rammer? Med mere end 12.000 m2 skulle der være rigelig plads til både udstillere, party og besøgende. Den danske befolkning vest for Storebælt har måttet vente længe på en rigtig computer-begivenhed i deres del af landet, men nu er den her - og så foregår det lige midt i hjertet af Jylland! Hvor optimalt kan det blive? Der er ingen tvivl om, at mange jyder og fynboer vil finde vej til Herning Messecenter i dagene mellem jul og nytår, men en enkelt sjællænder eller 1.000 dukker sikkert også op. Sæt kryds i kalenderen, og kom og vær med når Danmarkshistoriens største computer-underholdnings-show løber af stablen. Nedtællingen er begyndt!❏

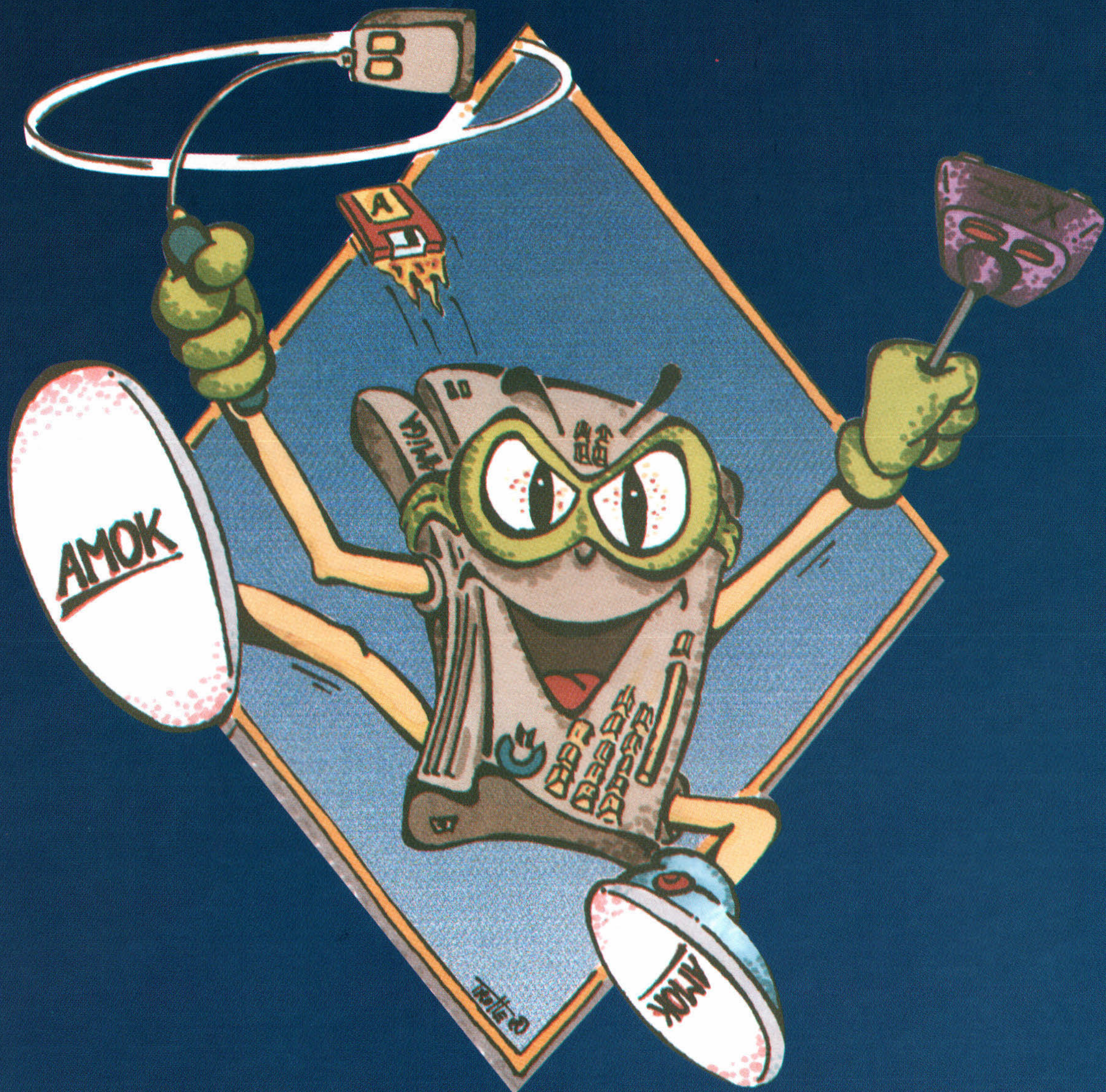
Robert Vanglo

Amiga Amok + The Party 1993
Messecenter Herning
Vardevej 1
7400 Herning

Amiga Amok Åbningstider:

Mandag	**d. 27.12**	**10.00 - 18.00**
Tirsdag	**d. 28.12**	**10.00 - 18.00**
Onsdag	**d. 29.12**	**10.00 - 15.00**

AMIGA AMOK



ARRANGERET AF COMPUTERMAGASINET HISCORE PROFESSIONEL

MESSECENTER HERNING • 27 - 29 DECEMBER

Dirty Tricks

Thomas Henriksen har taget sig en lang velfortjent ferie, og er taget på sommerlejr! Han har dog lovet at komme hjem igen - engang. Indtil da må du derfor affinde dig med at Dirty Tricks bliver bestyret....

Af Thomas Henriksens afløser

Desert Strike (Amiga)

I den uendelige strøm af koder til spillet Desert Strike er vi faldet over dette password: BQQQAEZ. Man skulle nu blive usårlig, og få uendelig mange våben at fornøje sig med. Man skal blot gå ind på kortet (F10) for at genlade dem. Dette trick er indsendt af Brian Kofoed fra Brabrand.



Øffe Posten

Vi måbede en smule, da vi forleden modtog nedenstående med posten - Øffe Posten! Ingen Øffedisk? - Kontakt din nærmeste Super Brugs, stod der på forsiden af dette imponerende magasin på ialt 12 sider, samt en idol-plakat, og en pris på blot kr. 7,50. Løjerne fortsatte naturligvis indeni bladet, hvor vi bl.a. fandt en vejledning til, hvordan man får mest ud af Øffe-disken:



1. Brug kun en PC.
2. Brug kun Corel Draw
3. Brug kun en farvemonitor.
4. Brug kun et 3,5" drev

Denne smøre var efterfulgt af en henvisning til, at gentagne tests på Tandlægehøjskolen havde vist, at vejledningen var yderst brugervenlig! Vi bringer her et uddrag af Øffe Postens indhold suppleret med et par billeder fra Forlaget Nøfferens anstrengelser.

Super Cars 2 (Amiga)

Et rigtig beskidt trick til en af tidens klassikere - det er hvad man sukker efter. Men nu er det her! Istedet for Player 1 skal du skrive Wonderland (med stort begyndelsesbogstav), og istedet for Player 2 skal du skrive The sea (med stort T). Så behøver du ikke længere at blive mellem de fem bedste, for at gå videre til næste bane. Og det bedste af det hele: koden virker på både Easy, Medium og Hard.

A-Train (Amiga)

Når du er inde i spillet tryk så Caps Lock ned og skriv CHEATERCHEATERWIMP uden m e l l e m r u m. Du skulle nu, ifølge Kenneth Welch fra Horslunde, blive 1 mill. rigere, og alt land blive konverteret til byggemodne grunde. Der er ingen begrænsninger på, hvor mange gange du kan foretage dette 'stunt'.

Alien Breed 2 (Amiga)

Martin K. Madsen fra Nørresundby har været hurtig, og sendt os koderne til Team 17 spillet Alien Breed 2. Her er hvad du skal skrive:

2. 353828	10. 193831
3. 108383	11. 090921
4. 370101	12. 309383
5. 982822	13. 101221
6. 847464	14. 103992
7. 737373	15. 998112
8. 928112	16. 125332
9. 287364	17. 091233

Du kan også prøve at skrive:

243433 (og trykke N for at springe en bane over)
098654 (og pludselig har du 10 liv)

eller hvad med:
000000
736353
378829

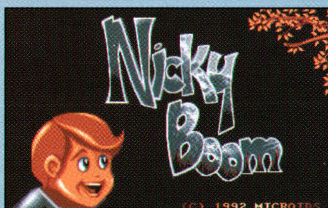
Prøv så at anvende kortfunktionen (M) og se hvad der sker!



Månedens Tricksvinder

Nicky Boom

Koderne til Nicky Boom er som følger:
Level 2: MEDIT
Level 3: KRATTY
Level 4: MIRATES
Level 5: ARRAX
Level 6: JANIR
Level 7: TRINOS
Level 8: SIXAN



Gremlins 2

Hvis man skriver SINATRA på highscore listen får man 90 liv. Samtidig kan man ved tryk på F1 til F5 springe mellem banerne.

Dynablaster

Prøv at skrive MWNEBORN på password-skærmen, så springer du alle de indledende baner over, og ender på den sidste.

Formula One Grand Prix

Hvis fart er problemet, så tryk T, mens du sidder i cockpittet. Derefter skulle der ikke være problemer med at komme først over målstregen.

F16 Falcon

Hvis du midt i en mission løber tør for krudt og kugler, hold da X, SHIFT OG CTRL nede samtidig. Dette giver dig 8 ekstra Sidewinders, mere afterburner kraft og et fuld magasin til maskinkanonen.

Oh No, More Lemmings

Hvis du er så uheldig at sidde fast i dette spil er hjælpen påvej. Prøv at skrive SLAMRACING istedet for passwordet. Nu skulle du kunne trykke 5 (femtallet) for at springe banen over.

Dette g(eni)ale påfund er blevet fostret af ingen ringere end Nicolaj og Stefan (der af frygt for repressalier ikke har oplyst deres efternavn) fra Assens. På sidste side i Øffe Posten finder man en advarsel mod at anvende, artikler og fotos fra bladet i annoncer og anden kommerciel sammenhæng, uden tilsendelse af en spilpræmie eller anden form for betaling. Da vi ikke ønsker en årelang retssag om rettighederne til materialet, er Øffe Posten straks blevet kåret som Månedens Tricksvinder og modtager derfor lidt guf til trynen. En præmie vil være på vej, så snart I oplyser redaktionen om jeres efternavn(e)!❏



Locomotion (Amiga)

Hvis du engang imellem ynder at fornøje dig med spillet Locomotion, men synes det bliver for svært henad vejen, så er her samtlige levelkoder til spillet (så kan du også komme til at se de sidste baner!):

1. BOOT
2. CHOR
3. DORF
4. ENTE
5. FUSS
6. GIFT
7. HAND
8. IGLU
9. JAHR
10. KUSS
11. LAND

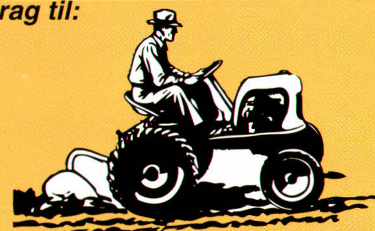
Disse luskede loco-tricks var indsendt af Uffe Callesen, der bor i Varde.

W.W.F. European Rampage Tour (Amiga)

Hvis du trykker F10 ti gange under kampen, vil din modstander stå helt stille, hvorpå du kan banke ham i ro og mag. Det påstår ihvertfald Rene Riis Andersen, Kastrup, der har indsendt disse to tricks til Amiga.

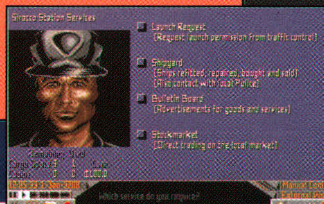
Du kan deltage i konkurrencen om det bedste trick ved at indsende dit bidrag til:

HiScore Professionel
Dansk Medie Hus ApS
Hillerødgade 81 - 83
2200 København N.
Mrk. Dirty Tricks

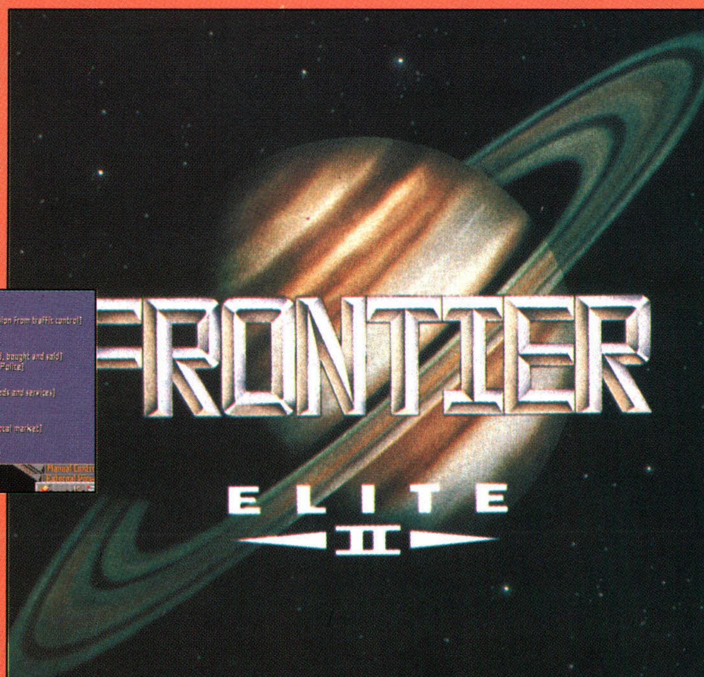


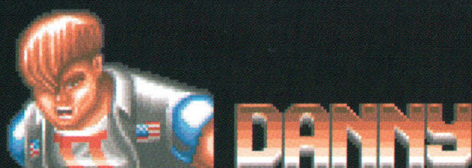
Frontier - Elite II (Amiga)

Hvis du hører til den trofaste skare af Elite fans, er du sikkert faldet i svime over den længe ventede efterfølger Frontier. Vi følger op på spillets succes, med et trick til forbedring af økonomien. Når du har startet spillet skal du gå ind på skibsværftet og sælge dit skib. Køb fluks et nyt, der er billigere og udstyr dette med en passagerkabine. Få kontrakt med en passager, og gå tilbage til skibsværftet. Her forsøger du at købe et endnu billigere skib (lad for guds skyld være med blot at sælge dit nuværende skib). Til trods for, at spillet, som følge af passageren påstår, at du ikke kan købe et nyt skib, vil du alligevel modtage udbyttet af handlen. Tricket kan gentages så længe du vil, så hvem var det, der sagde at vejen til rigdom er lang og trang?















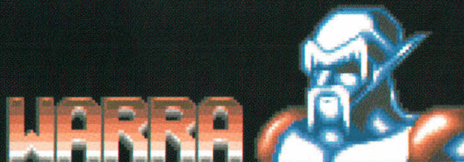
















BO BL GAL

For snart et halvt år siden barslede Team 17 med kamp-spillet Body Blows. Der var delte meninger om det; jeg gav det selv en temmelig god anmeldelse, mens Big Boss, Robert Vanglo, så sig nødsaget til at rakke det hæder og ære fra i en veto-box.

Body Blows var et spil meget i stil med Street Fighter II, men bedre efter min mening. Her skulle fire ballademagere ud og aflede deres frustrationer på en bunke bad-guys af forskellige udformninger. Spillet er åbenbart blevet en stor nok succes til at Team 17 har ment, at det kunne betale sig at lave en opfølger - Body Blows Galactic!

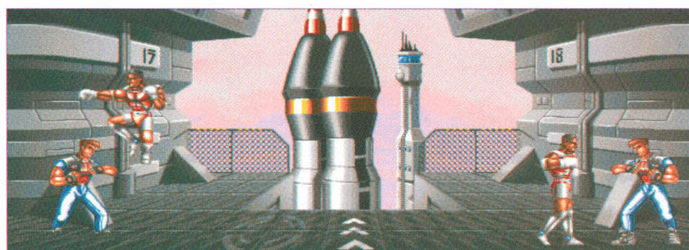
Universal vold

Og hvad er der så sket siden det første spil, kunne man med rette spørge sig selv. Tjoh, den største ændring er, at det ikke længere kun foregår på vor egen planet! Denne gang er det, udover Jorden, de fem planeter som vi alle kender så godt, Titanica, Eclipse, Gellorn-5, Miasma og Feminion der lægger baggrund til volden. Deltagerne i kampen om titlen som den bedste fighter er heller ikke de samme. Denne gang kan du styre én ud af TOLV forskellige fightere med deres egne, i visse tilfælde ret underholdende, karakteristika (lad mig i flæng nævne Warra, der puster dig til en isblok, eller Tekno, der skyder missiler efter dig, eller...). Der er også kommet nye manøvrer til, selvom jeg virkelig ikke troede det muligt. I det første spil var der et special-attack for hver figur, nu er der kommet et special-special-attack, som aktiveres ved at holde knappen inde. I mange af figurernes tilfælde fyrer man en eller anden form for fireball af som tager en masse af modstanderens kamplyst, og det er jo ret sejt. Men tro ikke at man så bare kan stå og smide om sig med fireballs, for jo mere du bruger dit (special-)-special-attack, jo længere tid tager det at udføre!

Men som sagt er der i hvert fald mange nye manøvrer, og det er næsten sådan, at du ikke tør røre ved joysticket, af frygt for at komme til at lave et superultra-lowblow-double-punchkick. Det influerer dog ikke gameplayet i negativ retning, da man hurtigt vender sig til kontrollerne, og de forskellige figurer prompte reagerer på joysticket. Det er dog en fordel at have et præcist joystick!

No pain, no gain

Man kan fra hovedmenuen vælge mellem fire punkter. De første to, '1-player' og '2-player' giver sig selv. Det næste, 'tournament', giver op til 8 spillere mulighed



Som i sin forgænger, skal du i Body Blows Galactic, uddele slag i massevis.

ODY OWS LACTIC

for metodisk at slå på hinandens figurer indtil der er en, der har slået de andre nok til at kunne kaldes vinderen. Til sidst er der 'options' menuen, hvor du kan vælge antal runder, tid pr. runde osv.

Desuden er der en ny feature, hvor du kan slå 'mercy' til/fra. Dette afgør om du kan angribe en modstander, der i forvejen har fået så mange tæsk at han skal sidde og sunde sig, og altså ikke kan forsvare sig. I manualen smukt formuleret, 'om du er en tøsedreng eller ej'. Jeg er ikke helt klar over om man er en tøsedreng, hvis man spiller med 'mercy' slået til, eller om man er det når man slår den fra.



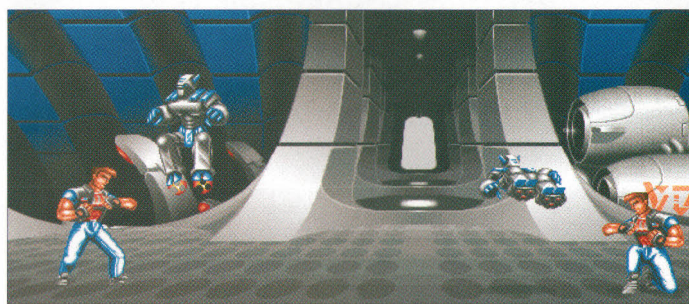
Dine modstandere har hver deres måde at kæmpe på. Det giver udfordringer på højeste plan hver gang du går videre til et nyt level.

I det hele taget er spillet ret brutalt anlagt. Således får du, når du har vundet en kamp, ikke alene bonus for hvor meget energi du har tilbage og tidsbonus, men også en 'brutalitetsbonus' for hvor voldeligt og aggressivt du har opført dig. Temmelig usmageligt, men på den anden side ville det være lidt kedeligt hvis deltagerne havde sat sig ned i en social rundkreds og sunget 'vi voksne kan også være bange', ikke?

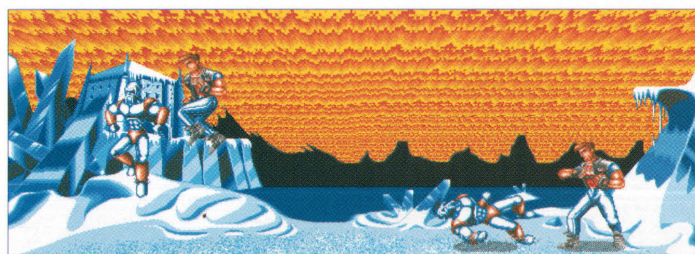
Epilog

Det første Body Blows-spil synes jeg var godt, først og fremmest på grund af den gode grafik og lyd, men udover det var der et 'feel' ved spillet som man ellers sjældent finder udenfor arcadehallerne. Body Blows Galactic har forbedret grafik og lyd, og fornemmelsen af at stå ved en spillemaskine er forstærket. Det største problem med det første spil var animationen af figurerne; når man fyrede et slag af var manden animeret med ét billede, der skød en arm ud af. Det problem synes næsten elimineret nu, og jeg ved ikke hvad jeg ellers kan rette min kritik imod. Lyden er kørt i total Team 17-kvalitet, så hvis du ikke er blomsterbarn eller pædagog, kan jeg kun sige: Prøv det!❑

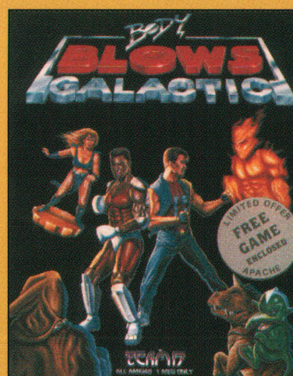
Mark Sederqvist



Sceneriet er lækkert i Body Blows Galactic. På alle de mange levels er grafikken gennemarbejdet ned til mindste detalje.



Der er selvfølgelig en masse fæle skurke at vælge imellem, og en del af dem har ganske fortræffelige våben.



Grafik:	87%
Lyd:	86%
Powerplay:	90%
Hiscore:	89%
Ram:	1 Mb
Harddisk:	Nej
A1200:	Ja
Udgivet af:	Team 17
Pris:	309,-
Udlånt af:	Betafon, tlf.: 3131 0273

PC
BodyBlows Galactic dukker nok ikke op foreløbig til PC, men den oprindelige version - BodyBlows - er netop udkommet. BodyBlows Galactic findes iøvrigt i en særlig AGA-version, der giver dig flottere grafik, flere farver etc.

AMIGA HISCORE: 89%

RULES OF EN

Strategi spil, der foregår i rummet, er altid en sikker succes. Computer-folket har altid været interesseret i fremtiden, så spil med en god portion Science-fiction går næsten altid rent hjem. Typisk handler spillene om handel eller krig og nogle gange begge dele.

I Rules of Engagement 2 (ROE2) skal du ikke handle med fremmede væsener og flyve fra den ene til den anden planet med diverse varer. Næh, her skal du som kommandør af en rumskibs flåde, forsvare Federated Worlds mod United Democratic Planets. Disse to verdener er røget i totterne på hinanden af uransagelige årsager, som du ikke skal spekulere så meget over. Du har nemlig valgt den side, hvor du bedst kan gøre karriere som kommandør.


Grafikken i ROE2 er over standarden.

Før du begynder, er der et hav af indstillinger, som du kan lave om på. For virkelig at få følelsen 'at være med' har du mulighed for at skabe dit alter-ego, fuldstændig som du lyster. Og der er meget, der skal defineres - alder, køn, mod, ydmyghed, loyalitet o.s.v. Envidere kan du designe dine rumskibe, så det lige passer til din stil. Du kan lave dine egne missioner, dine egne baner. Du kan sågar bruge noget af dit hjemmelavede grafik til at konstruere dine helt personlige missioner. Der er simpelt hen så mange muligheder i ROE2, så det halve kunne være nok!! Du kan faktisk bruge hele din juleferie på at lave baner, grafik og alter-egos. Men er du som jeg, og gerne vil igang med det samme, så er der også mulighed for det. Der er nemlig 5 færdiglavede missioner, som du kan gå i krig med. Spillet er uhyre komplekst, og den medfølgende manual er derfor uundværlig. Jeg kan ikke forestille mig, at man kan bruge spillet til noget uden manualen, der blandt andet indeholder en 22 siders 'training'-pjece. Denne pjece har udelukkende til formål at sætte dig ind i spillet, og er god at have ved hånden, når du begiver dig ud på den første farlige mission.

Det er ikke kun til spilleren, der sættes store krav. Din computer bør have godt med hukommelse og en harddisk er også anbefalelsesværdigt. Du kan spille fra minimum 2 disk-drev, men det er kedeligt og til dels ødelæggende for selve spillet.
Der skulle være en masse musik og lydeffekter, men på min gamle A-2000 med mindst mulig RAM

V FOR VICTORY 4 - G

Det er dagen efter D-dag. Hele den foregående dag har været præget af kaos. OK, invasionen var lykkedes - men hvorledes? Det fik man først at vide den 7. juni 1944.

Operationen lykkedes, men patienten døde. Dette er formentlig den bedste måde, hvorpå man kan beskrive de allierede styrkers landsætning af tropper på strandene i Normandiet. Invasionen kendt som Operation Overlord, eller bedre D-day, lykkedes ganske vist, men det var ikke de allieredes skyld. Til trods for en gennemgribende planlægning, slog en lang række af landsætningsmomenterne fejl, og kun som følge af tyske fejlberegninger og tropperokader kunne de allierede sætte fod på kontinentet.



Hvem sagde, at man ikke kan lave et brætspil på computeren? "Hovedskærmen" i GJS. Herfra styres samtlige operationer!

I Gold, Juno, Sword (GJS) er man med til planlægningen af, hvordan man skal komme videre efter den indledende invasion. Så god som planlægningen var forud for selve D-dagen, så uforberedte var de allierede lige efter. Navnene Gold, Juno og Sword er kodenavnene for de engelske og canadiske invasions-strande. Utah og Omaha, de amerikanske strande, er ikke med i spillet.

Som spiller i GJS indtager du en position som divisions- eller korpsleder. Det gælder således om at indsamle og evaluere informationer, og på baggrund heraf at give ordre til sine enheder. De informationer, der er til rådighed er talrige. Man har således et meget nøjagtigt kort over området, som er tegnet efter de originale militærkort. Vejret er også en afgørende faktor i spillet. Således

GAGEMENT 2

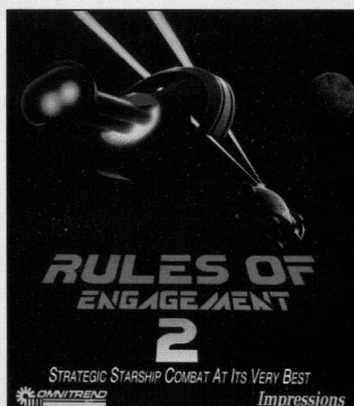
var der ikke noget at høre. Grafikken i spillet er over standard for spil i denne genre og selve styringen er god, når man finder ud af den. Det er et svært tilgængeligt spil, og jeg vil absolut ikke anbefale det til dig, der spiller rumstrategispil for første gang. Med mindre du er frisk på, at bruge din juleferie på at lave dine egne baner o.s.v.

For dig, der ikke kan få spil, der er komplekse nok, er Rules of Engagement 2 et absolut must. Spillet hører til den slags spil, der bliver bedre jo mere man sætter sig ind i dem. Så vil du have et spil, som du kan bruge måneder på at spille og hele tiden lave nye missioner, så er ROE2 spillet du skal købe. Jeg tilhører nu nok bare dem, der er trætte af spil, der foregår i det 21. århundrede og i rummet...❑

Søren Madsen



Rules of Engagement 2 er et svært tilgængeligt spil, der dog bliver bedre jo mere man sætter sig ind i det.



Grafik:	73%
Lyd:	?
Powerplay:	70%
HiScore:	71%

Ram:	1 MB
Harddisk:	Ja
A-1200:	Ja
Udgiver:	Impressions
Pris:	399,-
Udlånt af:	Betafon tlf: 3131 0273

PC
Rules of Engagement 2 er også ude til PC.

AMIGA HISCORE: 71%

GOLD, JUNO, SWORD

har den allierede side bedre vejrudsigter en den tyske. Da vejret i sommeren 1944 var utrolig dårligt, er denne specielle sommers fordeling af regn og sol også lagt ind.

Man må derfor sige, at der virkeligt er blevet kælet for detaljerne. Hvilket lader selve grunddelen af spillet tilbage: de militære enheder og deres kampe. Man kan både spille den tyske og den allierede side. Hvad ville der ikke være sket, hvis tyskerne havde drevet de allierede tilbage? De enkelte enheder indeholder bl.a. informationer om offensiv og defensiv styrke, anti-tankstyrke og om de er udmattede eller ej. Alle disse informationer, plus deres placering på kortet giver enhedens angrebstal og forsvarstal. Dette sammenlignes med modstanderens respektive tal, og på baggrund heraf afgøres kampens resultat.

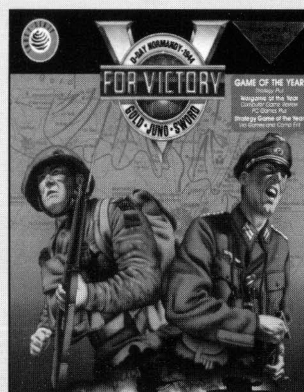
Man bør indlede med at spille de begrænsede scenarier. Det fulde spil indeholder simpelthen så mange enheder, og man skal rykke så mange brikker, at man drukner i dem. Så er det godt, at ens stab en gang imellem kan ordne turen for én. Man kan spille som tysker eller englænder, og man kan slå forskellige optioner til, så udfaldet ikke er givet på forhånd. Man kan spille mod computeren, eller man kan spille mod en kammerat. Dette skal dog gøres på én computer, og man kan desværre ikke spille over modem. Efter sigende arbejder Three-Sixty dog på sagen, og vil frit opgradere produktet for alle registrerede brugere.

Grafikken er flot, da det arbejder i Super-VGA, dvs. 640480 i 256 farver. Hele brugerfladen er opbygget omkring muse-interface. Ikonerne er logiske, og man kan f.eks. selv vælge at bruge de militære symboler for enheder, eller mere sigende piktogrammer (f.eks. er artilleri en lille kanon). Lydsiden er ikke noget særligt. Kun enkelte steder understøttes spillets forløb af lydeffekter. De er mere til, for at advare, end sætte stemning på spillet. Således kommer der et 'Bing', når man skifter side ved 2 spillere.

Alt i alt har Three-Sixty lavet et spil, hvor man næsten kan lugte krudt-røgen - så realistisk er det. Og desværre er det også den største fejl ved spillet. Selv om der hårdnakket påstås det modsatte i manualen, så er V for Victory 4 - Gold, Juno, Sword et pokkers svært spil at gå i gang med. Man skal simpelthen jonglere med så mange bolde på en gang, at man føler, man drukner i dem. Derfor kan jeg kun anbefale GJS for de øvede udi strategispil.

Enhver nybegynder vil opgive af frustration, og det er egentlig synd. Man lærer nemlig utrolig meget om militæret, D-dagen m.m. af spil som GJS. Og så er GJS simpelthen så gennemført lavet. Alt er med! Og jeg kan ikke forstille mig, at man kunne ændre på noget i gameplay'et, uden også at miste noget et andet sted. Så har strategi og krigsspil altid interesseret dig? Har du mod på et par hundrede sider manual? Og har du mod på at lægge skumle planer? Så tror jeg, at V for Victory er lige noget for dig!❑

Christian Koerner



Grafik:	75%
Lyd:	55%
Powerplay:	78%
HiScore:	75%

Ram:	640 KB + 2 MB EMS
Harddisk:	5 MB
Grafikkort:	SVGA (VESA)
Lydkort:	AdLib/Soundbl.
Hastighed:	386+
Udgiver:	Three-Sixty
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
V for Victory kommer ikke til Amiga'en, men der er også en version af spillet til Mac'en. Desuden lover Three-Sixty en fri update til modem-support.

PC HISCORE: 75%





Verdens vildeste 32 bits spillecomputer inkl. 2 spil og faktaleksikon

CD 32

3495,-



euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
NYBORG FOTO, NØRREGADE 11,
5800 NYBORG 65 31 44 44

euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
HAGNER DATA APS, AHLGADE 30,
4300 HOLBÆK 55 44 55 30

euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
FOTO-CENTER, STENGADE 48,
3000 HELSINGØR 49 21 83 30

euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
ALLERØD COMPUTERCENTER,
M.D. MADSENSVEJ 12, ALLERØD 42 27 18 50

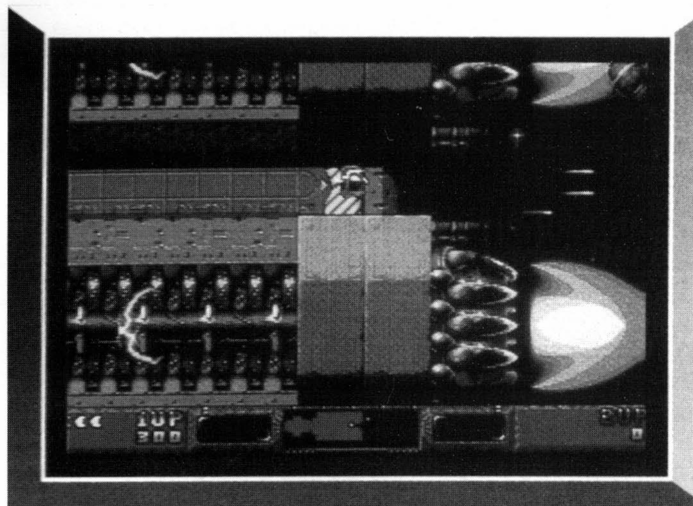
euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
REIDL FOTO & DATA, ALGADE 27,
4000 ROSKILDE 42 35 40 42

euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
FOTOHUSET, STENLØSE CENTRET 46,
3660 STENLØSE 42 17 01 90

euro ACTIV
FOTO • VIDEO • DATA
BRØNSHØJ FOTO, FREDERIKSSUNDVEJ 185 B,
2700 BRØNSHØJ 31 60 28 01

URIDIUM

Shoot'em-up er en af de ældste genrer indenfor computerspil overhovedet. Det er nok også den genre der er blevet udgivet flest titler indenfor. Selvom gameplayet i shoot'em ups for det meste er temmelig simpelt (flyv dit rumskib mod højre/opad og skyd de ting der kommer imod dig), med ganske få variationer indenfor de enkelte spil, vælter det ustandseligt ud med nye titler.



Uridium var i fordums tid en kendt klassiker til C64. De skyhøje karakterer kan vi dog ikke give dens efterfølger, da softwaremarkedet har udviklet sig meget siden da.

En af de tidlige shoot'em-up spil, helt tilbage på 64'eren, var Uridium, der udmærkede sig ved, efter tidens standard, at have meget flot grafik og lyd. Ja det er ikke meningen, at jeg vil falde over i nostalgi og svundne tiders herlighed, men hvad jeg vil frem til er, at føromtalte Uridium altså nu er kommet i en ny udgave, som bærer den opfindsomme og velgennemtænkte titel Uridium 2.

Red galaksen - igen

Jorden er i fare for at blive ødelagt (gab) af den galaktiske planetæder (gaab), og du skal ud for at ondulere ham (gaaaaaaab). Sådan lyder det spændendee og stemningsgivende plot. Jorden skal altså reddes og det er selvfølgelig dig der skal ud og gøre det beskidte arbejde.

Alene forhistorien virker dræbende på den forsvindende rest af atmosfære, der lægger sig til et spil, der hedder Uridium, som har et billede af et rumskib på pakken. Men atmosfære er jo heller ikke altid det afgørende, især ikke i denne genre, hvor man som regel spises af med en eller anden smøre som en eller anden har kradset ned i sidste øjeblik. Efter at have læst denne undskyldning for at man har lavet spillet, og resten af den engelske manual (ca. 1 A3 side), er man klar til at gå i gang med selve spillet.

"Warp speed 5, Mr. Zulu"

Det første der åbenbarer sig efter hovedmenuen er en plasmarutine og en besked om at gøre sig klar. Herefter toner spillet frem. Du styrer en flyvende tallerken med et strømlinet design, og til forskel fra mange andre shoot'em-ups er banen ikke konstant scrollende - man styrer selv flyvningen frem og tilbage på banen. Man kan flyve langsomt og hurtigt, alt efter hvor længe man holder joysticket mod venstre/højre. Det første man lægger mærke til er, at man skal være påpasselig med hvor længe man holder joysticket i en af retningerne, ellers suser rumskibet lige pludselig henad banen ved Warp-speed 5, uden chance for at undgå hverken fjender eller skud fra samme.

Yderligere eksperimentering med joysticket afslører at man kan dreje rumskibet så det flyver vandret (fylder mindre i højden og ikke bliver ramt så let) eller lodret (fylder mere og dækker mere med sine skud). Og den sidste funktion, fire-knappen, bruges overraskende nok til at SKYDE med!

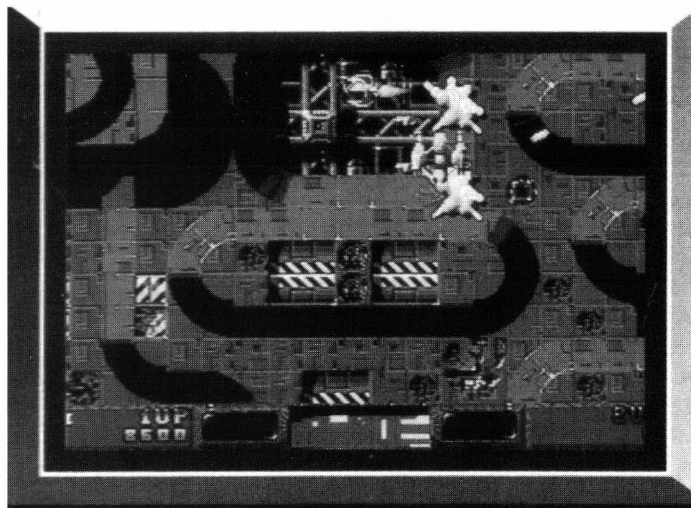
Tung beskydning

Nederst på skærmen er der en radar, der viser et lille udsnit af det omkringliggende område, og fortæller om der er fjender på vej imod én. Desværre bevæger fjenderne sig temmelig hurtigt, så når man ser nogen på vej mod sig på radaren, er de allerede over én når man kigger op igen. Radaren viser heller ikke anti-rumskibskyts på jorden, så dem skal man også holde øje med når man flyver fremad. I betragtning af disse observationer er radaren egentlig temmelig nytteløs og må betragtes som en gimmick.

Selvfølgelig indeholder spillet også de obligatoriske power-ups, som giver dig kraftigere skud, skjold etc. Når man har klaret en bane, kommer der en mellembane hvor man styrer en astronaut, der i vægtløs tilstand skal skyde på en kugle der befinder sig i midten af rummet. Kuglen skiftevis frastøder og tiltrækker éns mand, og da det er sundhedsskadeligt at røre den, skal man på en gang holde sin mand væk fra kuglen, skyde på kuglen med sit gevær, og undgå de skud som kuglen skyder efter én. Dette er lidt problematisk, men med lidt øvelse går det alligevel. Desværre er det næsten ganske umuligt at overleve denne mellembane, da det, når kuglen er ødelagt, begynder at regne med murbrokker, og da man ikke kan skyde opad på dem, bliver man uværgeligt stenet til døde.

Gaab

Indtil videre er der ikke meget ændring i spillet siden 64'erversionen, udover mellembanen, og naturligvis forbedret grafik og lyd. Men så kommer det revolu-



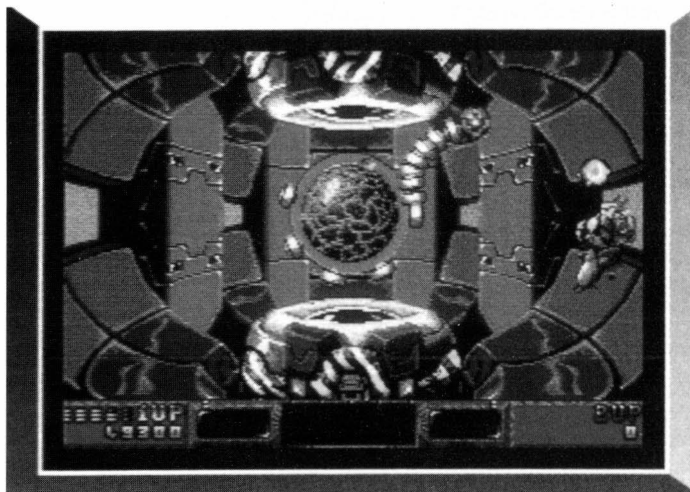
Som i 1'eren gælder det om at være hurtig på fire-knappen for at klare sig i Uridium 2.

tionerende! Mamualen fortæller nemlig, at man kan spille to spillere samtidig, den ene som agterskytte og den anden som pilot. 'Råt', tænker man, og forestiller sig straks det vilde, med sigtekorn og den slags.

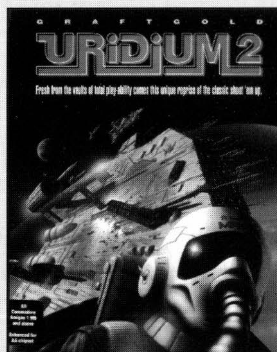
Men ak, 2-spiller delen består blot i at der bag ved spiller-1's rumskib flyver det samme rumskib i en anden farve, som hele tiden flyver lige bag spiller-1. Den eneste mulighed spiller-2 har, er altså at trykke på fireknappen på de strategisk rigtige tidspunkter, hvilket i længden bliver bare en smule ensformigt.

Faktisk synes jeg ikke der er noget som helst bemærkelsesværdigt ved Uridium 2. Grafikken er da meget flot, men temmelig typisk for genren, og lyden ligeså. Gameplayet er temmelig ensformigt, og man føler sig ikke rigtig udfordret til at blive ved med at spille. Vi har ikke set et ordentligt shoot'em-up siden Project-X. Vi venter stadig.❑

Mark Sederqvist



Det er imponerende grafik med masser af futuriske motiver.



Grafik: 74%
Lyd: 79%
Powerplay: 61%
Hiscore: 58%

Ram: 1 Mb
Harddisk: Nej
A1200: Ja
Udgivet af: Graftgold/Renegade
Pris: 299,-
Udlånt af: Betafon, Tlf.: 3131 0273

PC
Såvidt vides udkommer Uridium 2 ikke til PC.

AMIGA HISCORE: 58%

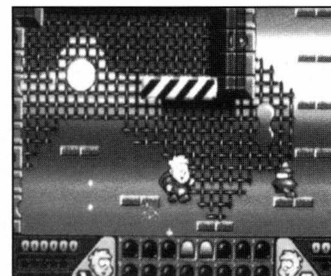
Magic Boy

Lille Hewlett er klassens duks på magikerskolen. En aften bliver han på skolen efter skoletid for at lave nogle opgaver færdige. Mens han leder på reolerne, kommer han ved et uheld til at aktivere en mekanisme, der åbner en hemmelig dør ned til Den Store Troldmands (Rektors?) forskningslaboratorium.

Ned ryger Hewlett, og ud strømmer alskens kryb og monstre, som troldmanden har brugt i sin forskning. Det er nu op til Hewlett at fange alle monstrene igen, inden morgenstunden oprinder og troldmanden møder på arbejde igen..

Sådan lyder oplægget til endnu spil i den evindelige række af platformsspil, der hvert år sendes på markedet. De fleste af dem forsvinder hurtigt i mængden, men enkelte får dog skabt sig en karriere på marke-det. Det får Magic Boy sand-synligvis ikke!

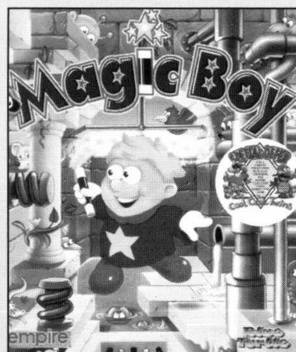
Du skal som sagt indfange Den Store Troldmands kæledyr i løbet af natten. De dyr du fanger, putter du i en stor sæk og hopper frejdigt videre. De små bæster finder sig dog ikke i at blive kastet rundt med, og pludselig kan de finde på at bryde ud af sækken. Dette er handlingen i korte træk, men man må konstatere, at Magic Boy på trods af et noget tyndslidt oplæg og et endnu mere idelløst navn, rent faktisk ER ret tyndslidt og ekstremt idelløst. Monotont, idelløst (der var det ord igen) og ikke særlig originalt. Men nuttet... Det er det faktisk. Monstrene er ganske nuttede, men virker ikke særlig frygtindgydende. Hvem kan måske blive bange for en slange med flyveører, en grøn kæmpekrabbe med trutmund eller en teddybjørn med en stor, lysebrun tud? Man kan næsten ikke få sig selv til at skyde dem! Jovist er det sødt og selvfølgelig er det underholdende, og det er da også med til at trække Magic Boy op over den pinefulde smertegrænse på procentskalaen.



Gaaab! Endnu en lille nuttet arkadefyr med flyveører.

Engang blev der her i bladet skreget efter nytænkning indenfor platformspil, men nu har den pågældende anmelder (Søren Madsen) efter sigende set lyset forude, så nu må jeg - fuldstændig alene skrige efter nytænkning, nytænkning... Er der nogen derude på den anden side af papiret, der vil hjælpe mig? Jeg er desperat..... ❑

Hans Henrik Appel



Grafik: 68 %
Lyd: 65%
PowerPlay: 69 %
HiScore: 68 %

Ram: 640 KB
Harddisk: 1 MB
Grafikkort: CGA/EGA/VGA
Lydkort: Roland/AdLib/SoundBlaster
Udgiver: Empire
Pris: 299,-
Udlånt af: K.E. Media, Tlf.: 8624 0633

Amiga
Hewlett har ligeså store problemer med at indfange løsslupne dyr på Amigaen.

PC HISCORE: 68%

LANDS OF LORE THE THRONE OF CHAOS

HiScore Professionel tager dig med ind i Virgin Interactive Entertainments forrygende rollespilsverden, fortæller dig om både holdet og historien bag og hjælper dig i gang med selve spillet!.

Lands of Lore (Throne of Chaos) er efter undertegnede og mange andres mening den største revolution, der er sket indenfor rollespilsgenren siden lanceringen af Dungeon Master. Spillet er blevet rost til skyerne i blade over hele verden, og dusinvis af skribenter har brugt ord og vendinger, der ellers sjældent finder vej til spilanmeldernes kritiske spalter. HiScore Professionel anmeldte spillet i premierenummeret, og her belønnede Hans Henrik Appel Westwood Studios' anstrengelser med en HiScore på 91%.

Småt er godt...

Throne of Chaos er nummer ét i serien Lands of Lore, som udvikles af Westwood Studios, der også har udviklet så kendte titler som Eye of the Beholder, dens efterkommer Legend of Darkmoon, Legend of Kyrandia og efterfølgeren hertil, samt wargamet Dune II. Firmaet blev stiftet i 1985, dengang under navnet Westwood Associates. Selskabet havde fra starten produktion af computerunderholdning som levevej, men der skete ikke rigtig noget de første fem-seks år, hvor Westwood mest overlevede ved konvertering af spil til andre computerformater.

I 1991 udgav Strategic Simulations Incorporated/US Gold så Westwoods Eye of the Beholder, og det var starten på et gyldent eventyr for det amerikanske udviklingsteam. Senere fulgte Eye of the Beholder II, der blev en endnu større succes end sin forgænger, og derefter forsøgte Westwood sig med udgivelsen af Legend of Kyrandia uden hjælp fra SSI eller US Gold. Nu ændrede firmaet navn til det mere kunstnerisk betonede Westwood Studios og underskrev senere en kontrakt, der indlemmede dem i Virgin IE's store familie af suveræne programmørteams.

...Men større er bedre

Således er Westwood i dag et stort udviklingsfirma med henved halvtreds ansatte og kontorer i flere etager i millionbyen Los Angeles. Og selv om de to grundlæggere, Brett Sperry og Louis Castle fra starten havde store ambitioner, havde de nok næppe drømt om, at deres dengang så lille firma skulle blive blandt de allerbedste spilproducenter - og det er bestemt ikke nogen ufortjent titel at hænge på Westwood Studios. Jo, det er i sandhed den amerikanske drøm, der er gået i opfyldelse for det lille firma, der startede tilværelsen i en støvet garage (det er som om alle amerikanske computer- og softwarefirmaer på den ene eller anden vis, altid har taget deres begyndelse i en garage - et fænomen, der muligvis vil blive behandlet i et senere nummer af HiScore Professionel. Red.)

Nu hedder udgiveren altså Virgin IE og de har hidtil kunnet sætte deres logo på Legend of Kyrandia, Dune II og nu altså Throne of Chaos, og da et nyt afsnit i Lands of Lore-serien synes uundgåeligt, og at Legend of Kyrandia har fået en efterfølger, kan vi altså forvente at se det rød/hvide varemærke på flere sublime Westwoodprodukter i fremtiden.❑



Lad dig ikke narre, dette er Scothia i forklædning (Sørens også!)

THE GUIDED TOUR

Efter have læst foregående side, er du selvfølgelig ikke i tvivl om, at Lands of Lore - Throne of Chaos er et spil, du bare MÅ have. Okay, her står du så med dit nye spil, men hvad så? Vi bringer dig en udførlig guide til den første del af spillet!

I forbindelse med valget af karakter præsenteres du for fire personer, der alle gerne vil være din digitale stedfortræder. De har alle fordele og ulemper, så lad os begynde med at gennemgå dem én for én.

Ak'Shel er en rendyrket magiker med hang til tykke spellbooks og kryptiske formularer. Ak'Shel er din 'candidate of choice' hvis du gerne vil nå så langt som muligt på den magiske front, til gengæld er han temmelig fysisk svag. En udmærket karakter.

Michael er spillets hårde dreng. Han har stor styrke, men samme slagfærdighed savnes ved hans intelligens. Michael er figuren til dig, der helst vil vinde alle kampe med våben i hånd. Michael er en rigtig god karakter, der i øvrigt er benyttet i denne spilgennemgang (med øje for det ovenstående håber vi, der ikke er alt for store lighedspunkter mellem figur og skribent. Red.)

Kieran er en mærkelig størrelse. Han praler af at være hurtig og smidig, hvilket også er tilfældet. Han er desværre ikke særlig stærk, ej heller er han god til magi. Dette gør ham til en karakter, der kun bliver noget værd, når han får en følgesvend senere i spillet.

Conrad er den mest allroundede af de fire. Han er rimelig stærk og har udmærkede kendskaber til magi. Conrad er nok det bedste valg for en nybegynder.

Historien bag miséren

'Efter at være ankommet til Gladstone Keep, blev jeg modtaget af en alvorligt udseende vagtpost. Han kunne ikke give svaret på min pludselige indkaldelse, men henviste mig skyndsomt til kongen, der ventede i tronsalen. Jeg hastede hen af Gladstones smukt udsmykkede gange, mens mine tanker hastigt forsøgte at udregne, hvad der kunne være galt.

Jeg blev lukket ind i tronsalen og så kongen i diskussion med Geron Arbroath og Dawn. Tilsyneladende var noget helt galt, for samtalen gik på, hvornår Eric kunne nå frem til borgen. Eric er rigets dygtigste hærfører, og tilsyneladende var hans tilstedeværelse stærkt påkrævet. Kongen fik endelig øje på mig, og forklarede situationen med en ophidset stemme: Heksen Scothia har fået fat i en særlig ring ved navn The Nether Mask. Ved hjælp af denne kan hun benytte en så kraftig illusionsmagi, at hendes ofre vil finde hvilken form hun nu har taget, helt ægte.

Eric er desværre mindst fem dages ridt herfra, og kongen ser det som sin eneste løsning at sende mig ud på den farlige opgave. Min første opgave er, at hente Sanhedens Rubin hos den tapre kriger Roland, som har bosat sig i de nordlige skovområder.'



I Lands of Lore er grafikken både flot og varieret.

Så går vi igang

Ovenstående skulle være introduktion nok, og lad os så komme i gang med selve eventyret. Efter din lange samtale med majestæten skal du huske at besøge biblioteket og hente det magiske atlas, ligesom du også må aflægge Geron et visit. Inden du forlader slottet skal du købe en mace i Victors våbenbiks, og så er du ellers klar.

Efter at have forladt Gladstone skal du rejse til de nordlige områder, og det lader sig kun gøre via båd. En sådan kan du finde ved Marinaen, og din skrivelse fungerer fint som betalingsmiddel. Inden afrejsen kan det imidlertid godt betale sig at finkæmme skoven for værdier og dræbe et par vildsvin. Husk især at besøge Thuggernes skjulested. Find nøglen til kisten i en hemmelig niche i den sydlige væg. Du vil også blive konfronteret med en enkelt tyv og får sågar lejlighed til at møde selveste Scothia. Du kan dog ikke gøre meget ved hende nu, men bare rolig - det kommer! Skulle du støde på Draracles Hule, skal du bare lade den ligge, den kommer du til senere.

Når du er ankommet til de nordlige skovegne, skal du straks opsøge Timothy på kroen Grey Eagle. Han bliver uundværlig, for det skal senere vise sig at orkerne, som hersker i skovene, er væsentlig hårdere modstandere end dem, du har mødt hidtil. Når du er på kroen skal du også huske at klikke en enkelt gang på døren til højre i billedet. En flink mand dukker frem, og du får et uundværligt kompas.

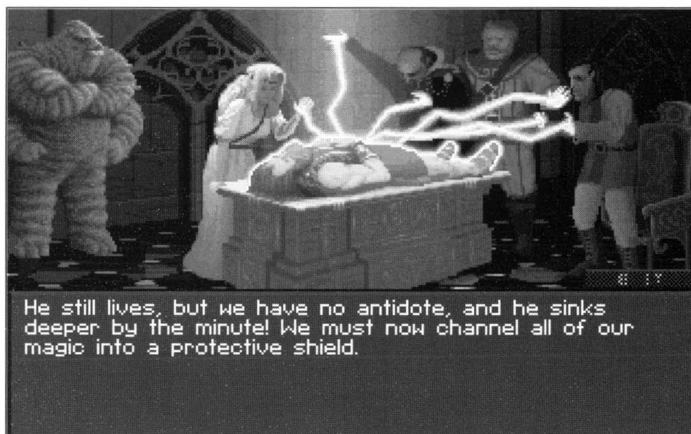
Efter at have allieret dig med Timothy kan det være en god idé at aflægge Buck et visit. Han har mange gode ting til salg, og har du penge nok, kan det betale sig at købe et par støvler og et skjold. Finkæm skoven og husk især at finde hesteskoen. Opsøg Rolands gods, men vær forberedt på hård modstand fra de patruljerende orker. Det farligste der kan ske er, at de får dig trængt op i en krog, så det bør du undgå. Tag dem et par stykker ad gangen - så skal det nok gå.

Tips og tricks

- Throne of Chaos kører meget bedre, hvis du konfigurerer noget af din RAM til expanded memory.
- Selv om du ikke bruger cacheprogrammer til daglig, kan de virkelig være til stor hjælp i Throne of Chaos
- Vidste du, at man kan scrolle hurtigere gennem sit inventory med højre museknap?
- Husk at save med jævne mellemrum.
- 'Angrib-ryk tilbage-angrib'-metoden kan til tider bruges med fordel i Throne of Chaos
- Husk at købe alle de følgende spil i Lands of Lore-serien!



Kongen er blevet forgiftet! Spørgsmålet er nu, om han er medlem af sygesikringen Danmark!?



Slottets beboere forsøger sig med lidt alternativ behandling.

Slås så meget du orker!

Inde på godset skal du systematisk rydde området for orker, inden du entrer rummet længst mod vest. Her residerer overorken, og ham kan du bluffe dig fra, hvis du er heldig, men hvis du er en sej rollespiller, har du allerede stirret dig varm på hans lede økse - og så er der kun en udvej... Når du skal bekæmpe ham, kan det blive nødvendigt at forlade godset et par gange for at lade op. Skulle en af dine spillere miste alle livspoint, kan han vækkes med en magisk salve. Når kæmpeorken er dræbt, skal du gå ind i rummet, han var i, og finde den hemnmelige kontakt. Du vil nu sande, at Scothia har været hos Roland før dig, og at Roland er så godt som død. Tag pengene og sablen i kisten og begiv dig via båd tilbage til de sydlige områder.

Tilbage på Gladstone skal du skynde dig ind i tronsalen. Husk dog, at dræne Timothy for udstyr, inden du går ind til hans majestæt. Her inde vil du erfare, at Scothia har forgiftet landets højeststående, og selvom Dawn får jaget den onde heks bort, er kongen stadig dødeligt forgiftet. Dawn får lagt et beskyttende skjold om Richard, men det er op til dig og din nye følgesvend Thomgog'en Baccata at finde modgiften.

Nu er pladsen så langsomt ved at rinde ud, men jeg håber, du har fået noget ud af denne artikel. Vi har kun gennemgået en lille del af Throne of Chaos her, og der ligger endnu ufattelig meget og venter på at blive opdaget af dit rollespils-elskende sind. Jeg håber, du får meget ud af dette suveræne spil, for det har i hvert fald meget at byde dig. God fornøjelse.❑

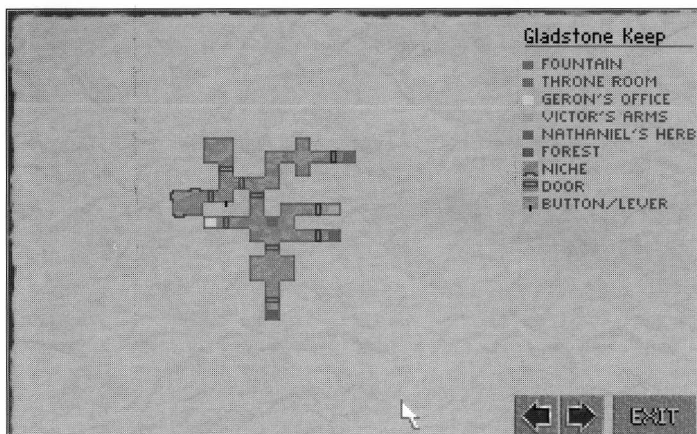


Der er bud efter dig, men det er vi helte jo så vant til...

FRA SSI/US GOLD TIL VIRGIN I. E.

Virgin Interactive Entertainment er blevet en af giganterne i den engelske spil-industri, der ellers domineres af navne som Ocean og US Gold. Også Westwood Studios er landet i den jomfruelige turban, og S.S.I. må affinde sig med selv at skulle lave sine AD&D spil fremover.

En af de væsenligste grunde til bruddet mellem Westwood og SSI/US Gold opstod i forbindelse med udviklingen af Eye of the Beholder III. Westwood havde nemlig ikke længere lyst til at skabe rollespil underlagt de begrænsninger, som det ældgamle AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) førte med sig. SSI/US Gold havde imidlertid betalt mange penge for deres licens, og de kunne ikke se nogen grund til, at man ikke lavede en tre'er med kryptiske tal og tørre attributer, når nu de to første spil var blevet så stor en succes. Westwood holdt dog klippefast ved deres holdninger og med den begrundelse, at rollespil på et så fleksibelt medie som computeren kunne udvikles langt mere brugervenligt, end det var tilfældet ved AD&D, trak de sig ud af samarbejdet med SSI/US Gold. I dag har begge parter ført deres ideer ud i livet, og således står SSI/US Golds in-house programmerede Eye of the Beholder III side om side med Westwood Studios Throne of Chaos på forhandlernes hylder. En nøjere granskning afslører, at Eye of the Beholder III praktisk talt ikke indeholder nytænkning i gameplayet og stadigvæk besværer med for meget talforvirring, mens Throne of Chaos indeholder et helt nyt spilsystem, der ikke viser spilleren andet end den rene underholdning og udfordring - og så selvfølgelig den suveræne grafik. Behøver du vide mere?❑



Det er vigtigt at kunne finde vej. En god kort-funktion er derfor uundværlig.

Sidder du fast...?

- De fleste kister kan lirkes op, hvis man prøver tilstrækkelig mange gange.
- Til tider kan det betale sig, at falde ned i de rigtige huller.
- Visse monstre har for vane at lagre deres ofre i ildelugtende pubber.
- Ja, rent faktisk kan visse af disse ofre blive dig en nyttig hjælp.
- Det kan være til stor hjælp, at finde skjulte knapper og illusoriske vægge.
- Ofringen, Draracles tjener hentyder til, er en ubetydelig småting.

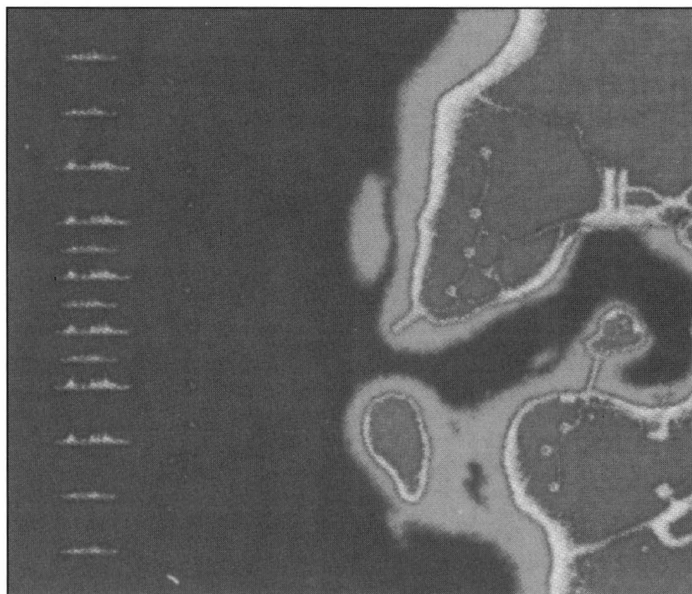
WORLD WAR II
Battles of the South Pacific

Der er skrevet bøger om Anden Verdenskrig, lavet film og skuespil om den. Der er lavet adskillige computer-spil over den. Ja, man skulle tro, at der snart ikke kunne traskes mere rundt i den. Ikke desto mindre har det amerikanske strategispils-firma Q.Q.P. dykket ned i søslagene mellem Japan og USA i Stillehavet.

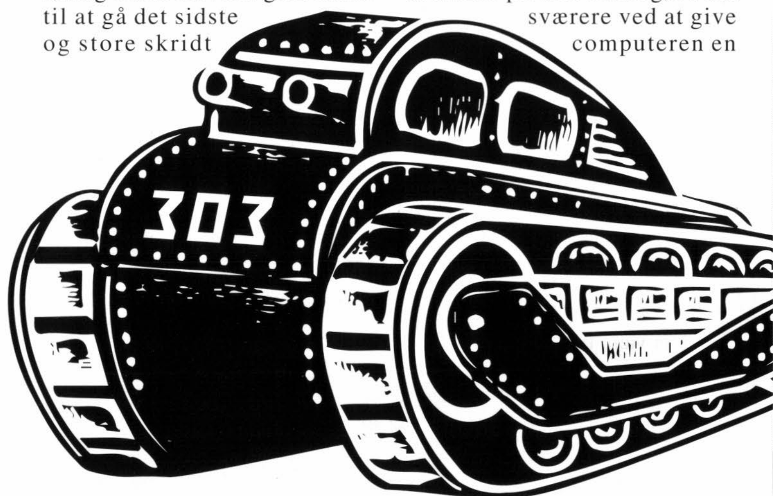
Jeps, vi skal til det igen. Japserne skal dyppes endnu en gang af amerikanerne. Eller måske vil du lave om på historien og lade dig indskrive i den japanske flåde. Missionerne, skibene og jagerne i spillet er autentiske, og du kan læse nærmere om dem i manualen eller, hvis du er virkelig interesseret i den historiske baggrund, kunne du gå på biblioteket og låne nogle historiebøger om de forskellige søslag.

Der er 3 typer scenarier at vælge i mellem; Quick games, der indeholder 8 missioner. Ved hjælp af disse missioner lærer du spillets finesser og teknikker at kende. Hver mission varer mellem en og fire timer i effektiv spilletid. Når du mestrer spillet, kan du så gå videre til det andet scenarie, Battles, der er lidt mere kompliceret og krævende. De tager 4-5 timer at gennemføre. Så efter cirka 34 timers øvelse i de forskellige søslag burde du være godt rustet til at gå det sidste og store skridt og svømme ud på dybt vand. Campaign er scenariet, hvor bukkene skilles fra fårene. Det er her det virkelig sner. Missioner, der spænder fra 60 til 100 timers spilletid må virkelig være store svømmetag. Jeg nåede ikke at spille en af disse missioner færdig, da jeg hverken havde tid og desuden ikke er timelønnet. Derimod spillede jeg en af missionerne i Quick game, og jeg kom unægtelig til at tænke på det gode gamle 'Sænke slagskib', som vi spillede med stor fornøjelse i skolen. For det er det, spillet handler om. Du skal sænke din modstanders skibe og skyde hans fly ned. Eller angribe fjendens baser eller forsvare dine egne.

Alle disse slag kan udkæmpes mellem dig og computeren eller mod en kammerat, og har du modem, kan du også spille gennem det. Realismen i spillet er god, og der er også mulighed for at ændre på den. Altså gøre det sværere ved at give computeren en lav, normal eller høj intelligens. Effektiviteten og våbnenes styrke kan indstilles, hvis du gerne vil have missionen til at vare i længere eller kortere tid.



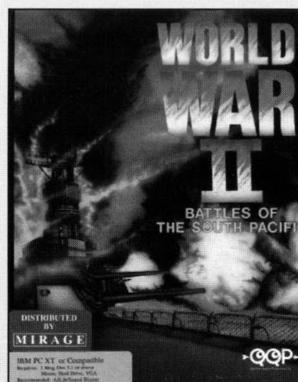
Den japanske flåde er ikke til at spøge med. Her har de f.eks. lukket dit havneindløb fuldstændig af.



Som i de fleste strategispil, indeholder WWII elementer såsom en move- og attack-del, skift mellem dine og fjendens træk osv. Alt i alt afviger spillet ikke fra de fleste andre strategispil af den traditionelle type. Der er intet videre nyt i spillet, og man kunne sagtens putte en anden handling ind i selve World War II's skabelon.

Derfor vil jeg kun anbefale spillet til dig, der er historisk interesseret i lige den del af Anden Verdenskrig, som foregik på det åbne ocean i Stillehavet. Der er et 'hav' af historiske facts, om skibene og søslagene.❑

Søren Madsen



Grafik:	77%
Lyd:	68%
Powerplay:	78%
HiScore:	75%
Ram:	550 KB + 512 KB XMS el. EMS
Harddisk:	6Mb
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	AdLib/Sound Blaster
Hastighed:	80286+
Udgiver:	Quantum Quality Productions
Pris:	449,-
Udlånt af:	RAM-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
Der er for såvidt intet i vejen for, at World War II kunne udkomme til Amiga, men p.t. lader det ikke til at det bliver tilfældet.

PC HISCORE: 75%

Stedet med de rappe svar

ZAP KASSEN

Jeg byder dig endnu en gang velkommen til en, som sædvanlig, broget samling af læsernes indsendte breve! Post Scriptum er endnu en gang udgået, undskyld! Men jeg er jo blot en ydmyg Zapper, der er 100% afhængig af at DU skriver ind! Indtil videre må du tage til takke med hvad jeg har kunne finde frem, og så ellers skrive på livet løs til:

HiScore Professionel
Hillerødgade 81
2200 København N
... og desuden mærke kuverten "Zap-kassen"!

FokusDataHiScoreProfessionel

Til HiScore Professionel

For godt tre måneder siden købte jeg et udmærket computerblad. Det hed HiScore. Det gode ved det var, at det næsten udelukkende omhandlede computerspil. Der var ingen kedelige artikler om alverdens mystiske ekstraudstyr til eens computer. Udstyr som de færreste gider læse om, og som endnu færre har råd til. Selvfølgelig skulle der også være dem med den modsatte mening, der var bladet Fokus Data. Skæbnen ville at Fokus Data lukkede, og da vi jo lever i fusionernes tidsalder, blev disse to, hver for sig udmærkede blade, slået sammen, og bladet HiScore Professionel blev født. Det første nummer var nogenlunde. Nu sidder jeg så med nummer to i hånden og ser at det uundgåelige er sket. HiScore Professionel har formået at bikse et blad sammen der indeholder præcis så lidt stof fra hvert af de to blade, at det bliver uinteressant for både HiScore og Fokus Data læserne. Jeg ved godt at det økonomisk ikke kan lade sig gøre at have begge blade kørende, men så burde I have valgt. I har placeret jer mellem to stole, uden at sidde ordentligt på nogen af dem. Noget helt andet er, at det forekommer mig mærkeligt at bruge to sider på et spil der alligevel kun får 40% (nummer 2, side 68-69). Til sidst lige et spørgsmål: Da jeg er en lykkelig ejer af en PC'er med CD-rom, vil jeg gerne vide om I løbende anmelder spil, der udkommer til den. Mens jeg venter på Jeres svar, vil jeg sætte mig hen og læse HiScore #1, for at mindes de dage, hvor et computerblad blev lavet som et computerblad skal laves, uden diverse uinteressante artikler (som den om den belgiske computerklub!?!). Man kan ikke få i både pose og sæk.

P.S. I Jeres tips til "Day of the Tentacle" har I skrevet at man får tænderne til skønhedskonkurrencen af George Washington. Det passer ikke, man skal give Bernards bog til Hoagie og lade ham læse højt for hesten så den falder i søvn. Tag så dens gebis istedet.

For at tage det sidste først! Du har fuldstændig ret, hvad angår den dentale problemstilling - our mistake, sorry. Din kritik af sammenlægningen har jeg dog en smule svært ved at forstå. Du nævner selv HiScore, hvorfor jeg besluttede mig for at tælle spilanmeldelser. I det gamle HiScore (altså uden Professionel) fandt jeg 13 af slagsen (17, såfremt man tæller de fire Stop Press titler med), mens der i HiScore Professionel nr. 2 var 15 - efter min mening ikke en særlig markant reduktion! I forrige nummer af bladet var antallet steget til 20, så jeg må tilstå, at jeg ikke helt forstår dine indvendinger (i dette nummer er der ganske vist kun 13 spilanmeldelser, men prøv lige at check KortNyt, og se hvad der er i vente). Bevares, der har endnu ikke været de store gennemgribende hardware-tests, men dem er du jo på den anden side heller ikke så interesseret i. Feature-artikler om messer, demoparties og andet er med til at binde bladet sammen, og med 72 sider er vi istand til at frembringe et varieret og læseværdigt blad, hvor hovedvægten generelt vil være lagt på underholdningssiden. I et af de førstkommende numre introducerer vi en rubrik, som udelukkende vil beskæftige sig med de mange interessante ting, der sker på CD-fronten - glæd dig!

Zap

Udstyret i orden!

Hej Zap!

Jeg har lige læst artiklen om accelerator-kort til Amigaen. Den var meget interessant, for jeg har ofte tænkt på at købe et til min Amiga, men jeg synes at de var for dyre, så det er aldrig blevet til noget. Men så for et stykke tid siden kom Supra Turbo 28 til 1695 kr. Denne pris er jo til at tale om, men da jeg læste Jeres artikel om den blev jeg lidt betænkelig. Så jeg vil spørge om I kan sige mig om Supra Turbo kan køre på min Amiga. Min konfiguration ser sådan ud:

Amiga 500 rev.5 med 1 MB Fat Agnus. MaxiMem med 2 MB, Gary adaptor og CPU adaptor. Alfa Power harddisk med 2 MB (*den nye gigant harddisk?, Zap*).

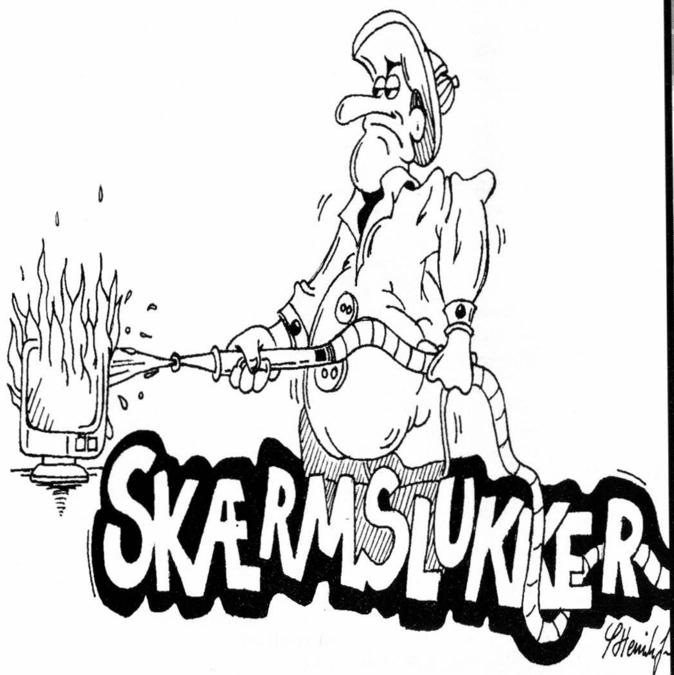
Ellers tak for et godt blad og alt det der!

Anders C. Lausen, Nørresundby

Hej Anders!

Din harddisk har garanteret mere end 2 MB, så jeg går ud fra du mener, at der sidder 2 MB RAM i harddisken. Umiddelbart ser det dog ud til at Supra Turbo skulle virke fint med din A500!

Zap



Mangel på kundeservice?

Da de lovgivende ord siger at man skal købe original software, da man så får sikkerhed og mere for pengene, kan jeg ikke forstå at udbyderne af det originale software ikke gør noget for at holde på kunderne. Jeg taler af erfaring, da jeg i sommer købte et originalt computerspil på den anden side af den dansk-tyske grænse. Spillet virkede ikke, og efter en snak med forhandleren aftalte vi at jeg skulle kontakte firmaet i Danmark, hvorfra han havde købt spillet. Firmaet var Interactivision, og efter at have talt med dem havde vi aftalt at jeg skulle sende den defekte version til dem, og modtage en ny version af spillet. Efter at have ventet i to uger uden resultat, kontaktede jeg igen Interactivision. Her fik jeg det svar, at firmaet, hvorfra de modtog deres spil, ikke var specielt hurtige og at der højst ville gå en uge mere inden jeg kunne have spillet. Efter halvanden uges ventetid kontaktede jeg igen Interactivision, og fik en melding om, at de ikke regnede med at få spillet foreløbigt, da firmaet de skulle have spillet fra havde ferie. Efter en uge dumpede mit spil ind gennem brevsprækken i en mast og bøjet spilkasse. Efter at have testet spillet kunne jeg konkludere, at denne version havde samme sygdom som den forrige. Nu var min tålmodighed ved at være slut, for indtil nu havde spillet kostet mig de 150 kr. jeg gav for det plus 65 kr. i porto, telekort og kuverter. Jeg besluttede mig for at ringe til Interactivision for at høre hvad vi nu kunne gøre, og her fik jeg den besked at det var min computer der var i uorden, og at det egentlig ikke var deres hovedpine at spillet ikke virkede, men forhandlerens. Endnu en gang måtte jeg ringe til ComputerShop, og her fik jeg beskeden, at det ikke var hans problem at spillet ikke virkede, men at det var Interactivisions problem. Han tilbød mig at prøve at skaffe mig et nyt spil, og indtil videre skulle jeg bare sende spillet ned til ham. Efter denne samtale sendte jeg spillet til Tyskland - og brugte dermed igen penge på fragt. Da der var gået to uger ringede jeg til forhandleren og fik at vide at spillet var sendt videre til Interactivision, og at enten han eller Interactivision ville kontakte mig indenfor de nærmeste dage så vi kunne finde ud af noget. Efter at have ventet yderligere tre uger besluttede jeg mig for at sende forhandleren et brev, hvori jeg udtrykte min negative holdning til situationen, og mine forventninger. Dagen efter blev jeg ringet op af forhandleren, der fortalte mig at han mildest talt var fuldstændig ligeglad med min mening og mine forventninger, og at han når som helst kunne sørge for, at jeg ikke ville se mere til mit spil, eller for den sags skyld pengene jeg havde givet for det. Efter at have ventet i 3-4 uger sendte jeg ham så et brev igen, hvori jeg bad ham sende mig et brev om, hvad han havde tænkt sig at gøre med mit spil. Porto var vedlagt, men alligevel har jeg ikke hørt fra ham. På nuværende tidspunkt har jeg ialt ofret ca. 360 kr. på spillet, og det er efter min mening for meget når man ikke engang har spillet. Da der i forvejen ikke købes for mange originale spil, forstår jeg ikke at en lille butik som Computer Shop ikke gør mere for at holde på kunderne. Men på den anden side tjener ejeren af butikken jo også en masse penge, når han ikke leverer det tilbage som man har indleveret til reparation. Jeg synes det er for dårligt *(host, host, Zap)*, at en butik kan afvise kunderne og nægte at give dem deres spil tilbage i funktionsdygtig tilstand.

Henrik Møller Nielsen, Struer

Her et glimrende eksempel på hvor galt det kan gå. Jeg forstår ligesom dig selv, ikke Computer Shops attitude overfor kunderne, men der er jo ikke rigtig andet at gøre end at boykotte forhandleren ved fremtidige spilkøb! Havde du været ude for tilsvarende behandling fra en dansk forhandlers side, kunne du have forsøgt at henvende dig til Forbrugerrådet, men i den givne situation tvivler jeg på det ville hjælpe.

Zap

Zorro strikes back!

Til Zap

Jeg læste i sidste nummer (2) om en vis Søren Schilthauer, som ønskede at bygge sin A1200 ind i et tower-kabinet, og montere Zorro II & III. Jeg har selv leget lidt med ideen, bare med A500+ istedet for. Jeg er ikke kommet særlig langt. Det eneste jeg indtil nu har, er et løst CDTV-tastatur, som jeg har lavet lidt om på, og sat et ekstra stik i min A500+ til det. Men det var jo slet ikke det jeg ville fortælle. Du, Zap, fortalte Søren, at tower-kabinetter er svære at skaffe. Jeg vil så gerne fortælle Søren at han kan købe et maxi-tower hos Zitech Computer, som bor i Allerød. Et stort og flot tower-kabinet (jeg så det på Mikrodata), som iøvrigt fåes i tre forskellige udformninger, og kan købes for den beskedne (synes jeg) sum af 1118 kroner, inkl. strømforsyning. Zitech har telefonnummer 4227 3588. Grunden til at jeg ikke har lavet min 'miga om endnu, er problemet med at finde en udvidelse til expansion-porten, som giver mig de ønskede porte (3-5 styks Zorro II). Jeg har undersøgt diagrammerne for både A500 og A2000. Zorro-porten i A2000 er ikke magen til expansion-porten i A500, så man kan ikke lige lave et print der klarer ærterne. Er der nogen der kan give Søren og mig selv løsningen på dette problem?

P.S. Hermed et lille forslag. Som opfølgning på det animationskursus der kørte i Fokus Data, var det så ikke noget med en lille konkurrence i animation v.hj.a. DeluxePaint? Præmien behøver ikke være kolossal. Mit problem (og sikkert også mange andres) er en ide, eller sagt på dansk, et los bagi, for at lave et stykke arbejde. En konkurrence kunne måske hjælpe på det.

John Mikkelsen, Snertinge

På Sørens vegne takker jeg for din henvisning, og opfordrer samtidig alle som har en hardware-løsning til problemet, til at skrive ind! Iøvrigt kan jeg oplyse, at der nu skulle være egentlige Tower-kabinnetter på vej til A1200 - prøv evt. BMP-Data City, tlf. 3333 0727. Jeg sender dig hermed et anbefalet los bagi - kom igang med noget arbejde! Spøg til side! Umiddelbart er der ikke planer om en animationskonkurrence, men ideen er da meget sjov, så vi vil arbejde lidt videre med den. Og forresten, køb et nyt farvebånd pronto!

Zap

Få ram på PC'en!

Yo Zap!

Jeg sidder her foran min PC'er (en 486 for lige at blære mig lidt på en ellers DØDSYG søndag formiddag). Nå, men jeg sidder med to blade foran mig: Det suveræne HiScore Prof. og Privat COMputer, som jeg i en stor brandert desværre er kommet til at abonnere på. Nå, men nu til sagen:

1. Hvor er Jeres BBS? I mangler kun et suverænt BBS for at kunne slå det så konkurrencedygtige COMputer!

2. Jeg vil gerne have lov til at støtte Niels-Ejner (som skrev til jer i november-udgaven). DER ER FOR LIDT HARDWARE-TESTS!!!!! Hvordan skal fattigrøve som os, vide hvad vi skal købe af udstyr til vores PC/Amiga når I ikke fortæller os det (I ved jo at vi adlyder Jeres mindste vink)?

3. Og nu til det store spørgsmål. Jeg har spurgt alle de såkaldte 'eksperter' i denne ekspertforladte by (Horsens, Jylland) dette enkle spørgsmål: Når jeg har 4 Mb RAM, hvordan får jeg den så ligeligt fordelt udover både den konventionelle hukommelse, EMS-hukommelsen og XMS-hukommelsen? Det skal lige siges at jeg har 1 Mb XMS- og 600 Kb konventionel hukommelse (please help me). Men tak for et (trods manglende BBS) ellers suverænt blad, som jeg stærkt overvejer at abonnere på.

Thomas Olesen, Horsens

Halløjsa Thomas!

Tak for rosen! Jeg kvitterer med et par friske svar:

1. I tidernes morgen (d.v.s før HiScore Professionel så dagens lys) udgav vi bladet Fokus Data. FD havde en række af såkaldte support-BBS'er tilknyttet, hvor man kunne lægge post, stemme på ditten og datten, bestille abonnemente o.s.v. Efter omlægningen til HiScore Professionel er det endnu ikke blevet afgjort, hvorledes dette skal fortsætte. Der er ikke umiddelbar chance for, at vi opretter vort eget BBS, men vi arbejder stadig med ideen om en række af fast tilknyttede boards, der kan løfte arven fra Fokus Data Support BBS-net.

2. Magt og indflydelse er en herlig ting!!! Jeg håber du vil hilse vor nye seriøse sektion velkommen. Her vil du fremover kunne finde test og anmeldelser af både hardware og software.

3. Det er ikke muligt at udvide den konventionelle hukommelse. Du har fast 640 Kb basehukommelse, eller lower memory, som bruges til afvikling af programmer m.v. Derudover har du 384 Kb upper memory som bl.a. bruges til opbevaring af data, drivere etc. Hvis du skal fordele din øvrige hukommelse på EMS- og XMS-ram'en, skal du bruge et memory-manager program. Dem findes der mange af, men der følger rent faktisk en ganske glimrende memory-manager med både DOS og Windows!

Zap

At abonnere



Bekvemt



Skønt



Sjovt



Billigt

eller ikke abonnere?



Mindre bekvemt



Mindre skønt



Mindre sjovt



Mindre billigt



HiScore Professionel, Til dig der vil noget med din computer!
I HiScore Professionel tibyder vi dig:

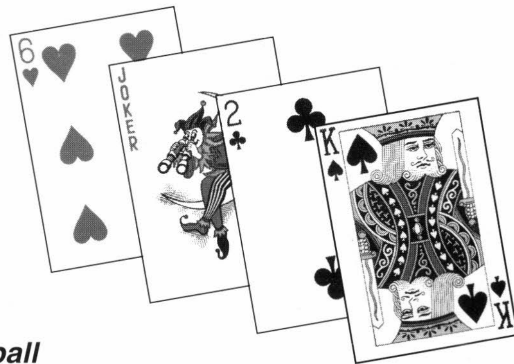
- Feature artikler om det der rører sig i den spændende og forunderlige verden omkring computeren. Kun i HiScore Professionel.
- Danmarks bedste guide til hvilke spil der er pengene værd, og hvilke du skal holde dig langt fra. Altid test af de nyeste spil
- Bliv bedre til at *compute*, med HiScore Professionels 'Tips og Tricks' sektion. Hver måned spækfyldt med hjælp til netop dit yndlingsspil. Giver dig mulighed for at gennemføre det, før din nabo.
- Alle de bedste tilbud fra forhandlerne finder du i HiScore Professionel.

Et abonnement giver dig mulighed for at modtage bladet ind af brevsprækken dugfrisk fra trykkeriet. Ikke noget med at stå i kø, lede efter kiosker der ikke har udsolgt osv. HiScore Professionel er dit blad direkte til dig.

Indbetaling foregår på posthuset , hvor du tager et girokort og indsender et beløb, svarende til dit ønske på giro: 393 04 08. Adresseres til Dansk Medie Hus ApS.
1/1-årsabonnement: 355,-
1/2-årsabonnement: 170,-

Dansk Medie Hus ApS • Hillerødgade 81 - 83 • 2200 København N • ✆ 3833 1011 • Fax: 3833 3134

KortNyt

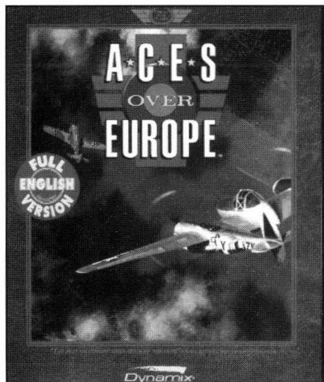


Endnu engang byder vi velkommen til Kort-Nyt - stedet, hvor alle de nye og kommende spil får et muntert ord eller to med på vejen.

Det vælter stadig ind med spil, og ifølge softwarehuse og distributører er der ligeså meget på vej, så for at slå to fluer med et smæk, vil rubrikken kendt som Krystal-Kuglen fremover være at finde i spalterne under KortNyt. De fleste af de spil du finder omtalt i KortNyt, vil blive udsat for en egentlig anmeldelse i kommende numre af HiScore Professionel, men en enkelt update af nye spændende opsamlinger, genudgivelser og udgivelser på nye formater vil naturligvis også snige sig ind en gang imellem. I overskuelighedens hellige navn har vi denne gang ordnet KortNyt alfabetisk, og vi lægger ud med...

Aces over Europe

Først kom *Red Baron*, derefter *Aces of the Pacific*, og nu er der så *Aces over Europe*. Damon Slye vrider appelsinen i sin turban. Næste es, han trækker ud af ærmet, handler om Korea-krigen. Men indtil videre gælder det årgangsflyene fra England, Tyskland og USA, under 2. Verden-



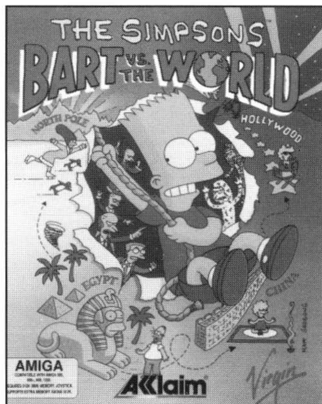
skrig. Fra strandene i Normandiet til ruinerne i Berlin og dermed et meget stemningsfyldt, men dog fortærsket gameplay, vi alle kender. Grafikken? Flotte fly, flad jord.
PC, Dynamix

Arabian Nights

Sinbad Junior er en lille fyr, der fungerer som gartner af 1. grad for Kaliffen. Den glade Sinbad har dog også et underliv at passe, og han har set sig varm på prinsesse Laila, der ofte står og nyder solen på sin balkon. Men der er fare på færde - lige om hjørnet - henne i kælderen! Den onde Vizier, der bebor naboslottet har set sig gal på Kaliffen, og sender derfor sin yndlingsdemon afsted for at prinsesse-nappe Laila. Det lykkes selvfølgelig, så nu må Sinbad afsted for at redde sit hjertes udkårne. Arabian Nights er, til trods for den traditionelle forhistorie, et platformspil af de bedre.
CD32, Krisalis

Bart vs. the World

Hvis du altid har drømt om at komme på skattejagt sammen med Bart Simpson (har vi ikke



alle det. Red.), så har du nu muligheden. I dette nye spil fra Acclaim/Virgin har Bart netop vundet *Krusty the Clown art contest*, og får nu lov til at tage hele familien (og dig) med på skattejagt. Skattejagten fører dig og The Sipmsons rundt i det meste af verden, hvor I besøger Kina, Egypten, Nord Polen og Hollywood. Bart har naturligvis brug for din hjælp til at gennemføre skattejagten tilfredsstillende (vi kender ham jo), og selvfølgelig skal den gennemføres tilfredsstillende, for forude venter en gæsteoptræden i det berømte 'Itchy and Scratch Show'.
Amiga, Virgin

Brutal Football

Dette er spillet for alle, der anser vold som et naturligt element i sportsudøvelse. Brutal Football er fodbold på en helt ny måde, og med helt nye regler - nemlig ingen regler. Her får man lov til at sparke, slå, knække og kvase modstanderne så meget man lyster, og der er slet ikke nogen, der protesterer (måske lige bortset fra dem det går udover). Det er oplagt, at du udover at kunne kæmpe mod computeren, også kan få lov til at smadre en kammerat i levende live (ihvertfald når spillet påbegyndes). Hvis du således mener Amerikansk Fodbold er for tøsedrenge og at motorsavsmassakre hører til i bedstemors køkken, så skulle du måske tage et nærmere kig på Brutal Football - 'Injury Time' får lige pludselig en helt ny dimension.
Amiga, Millenium

CyberRace

En usædvanlig rumkrig, der skal afgøres ved rumskibsræs, det er handlingen i CyberRace. Spillet er en blanding af eventyr, 3D-action og racersimulation, og designet af Syd Mead, der også var at finde i rulleteksterne på filmene Blade Runner, Tron og Star Trek: The Motion Picture. Ray-Tracede køretøjer (flyvetøjer?), digitaliserede skuespillere i lyd og billeder og altødelæggende våbensystemer, der hvad du finder i Cyberrace. Firmaet Cyberdreams, der udgiver spillet er kendt for sine alternative projekter, bl.a. spillet Darkseed.
PC, Cyberdreams

Dark Sun - Shattered Lands

Spillet som vi anmeldte i forrige nummer af HiScore Professionel er nu ude i en særlig CDROM version. Du begynder spillet som slave, og din første opgave èr at undslippe de feudalt indstillede super-troldmænd, der holder dig fangen. Når det endelig lykkes dig at flygte er du naturligvis opfyldt med had (man er vel en hævngerrig sjæl), og du beslutter dig for at samle en lang række af undslupne slaver, så I i fællesskab kan nedkæmpe de onde troldmænds hær. Et rollespil som vi bedst kender det.

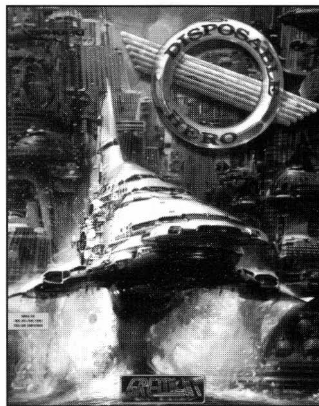
CDROM, S.S.I.

Diggers

Med spaden i hånden er du netop ankommet til Zarg, og har kun én måned til grave dig til rigdom og berømmelse. Hvis du ikke allerede har regnet det ud handler Diggers om minedrift. Det første problem er at vælge den klasse, der passer bedst til dig (måske 1. klasse passer perfekt?). Du har fire forskellige klasser at vælge imellem, og alle er i besiddelse af mere eller mindre gode karaktertræk. Din næste opgave er naturligvis at minere hele området! D.v.s. du skal grave efter guld, og ikke gå rundt at smide med bomber og granater - dig it?
Amiga 1200, Millenium

Disposable Hero

For bare ti år siden - når noget skulle foregå langt ud i fremtiden - hed det altid 'det 21. århundrede'! Samfundets hastige udvikling har dog medført, at 'langt ud i fremtiden' nu hedder det 24. århundrede. Sådan er det også tilfældet med Disposable Hero, men det stopper ikke der.

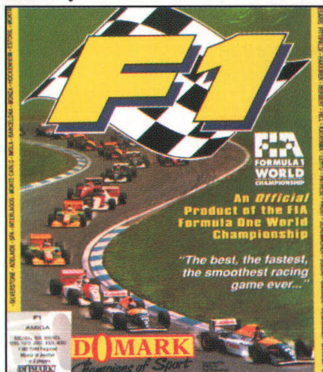


Her fortsættes der i bedste rumstil langt ud i både det 28. og 29 århundrede (jeg mener, lad os nu lige først passere år 2000!). Rummet er som altid blevet bla bla bla invaderet af bla bla bla og kæmper heroisk bla bla bla de fæle bla bla bla store rumskib bla bla bla. Som altid en højst original forhistorie. I Disposable Hero får du fem levels at boltre dig på

og 32 forskellige våben, der i højere eller lavere grad er istand til at sende modstanderne til planeten BloksKrater. Et godt gammeldavs skydespil, med aliens i spandevis og flot grafik.
Amiga, Gremlin

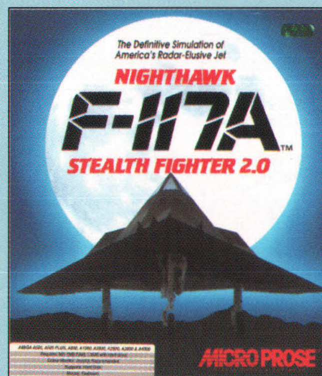
F1

Hvis navne som McLaren, Berger, Alboreto, Silverstone, Williams, Monza og Andretti siger dig noget interesserer du dig sikkert for motorsport, eller også har du blot spillet et af de mange Formel 1 spil, der efterhånden findes. Nu er endnu et af slagsen dukket op, og det hedder kort og godt F1 (Man spørger sig selv om det kan gøres kortere. Måske det næste blot hedder 1). I F1 kan du køre søndagstur på alle de kendte Formel 1 baner, der indgår i Verdensmesterskabet. Konkurrencen er skrap, når du skal dyste mod alle de berømte



kørere fra taxa-chaufførenes 1. division, der alle er repræsenteret med deres respektive hold. F1 giver mulighed for at være to spillere via den til formålet indbyggede split-screen, så hvis du finder konkurrencen fra Berger, Alboreto og Andretti for skrap, kan du jo altid forsøge at ydmyge en kammerat.
Amiga, Domark

F117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0



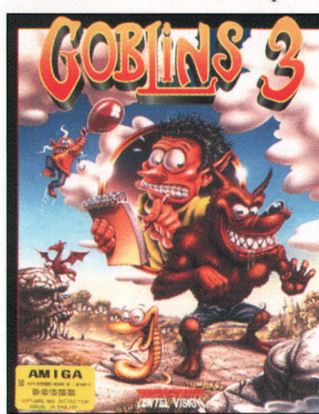
Den længe ventede efterfølger til F19 Stealth Fighter er netop landet. F117A har været ude i et par år til PC, men nu er spillet endelig blevet konverteret til Amiga. Men hva' får man så? Udover at det hele stort set ligner sig selv er grafikken blevet forbedret og sceneriet flyttet over på nogle af verdens nye urocentre: Cuba, Nord Korea, Kuwait, Central Europa, Nord Kap, Libyen, Den Persiske Golf, Vietnam og Mellemøsten. Alle scenarierne er opdateret med de seneste data, hvilket bl.a. giver dig mulighed for at opleve Golf Krigen set fra luften. Med særlige hemmelige missioner indbygget får gameplay og atmosfære en helt ny dimension - *det er lissom at være der selv*! I Nighthawk får du muligheden for flyve dine missioner i den originale Lockheed F117A fra USAF eller hærge verden i den MicroProsiske pendant F19. Hvilken af de to maskiner du vælger afhænger fuldstændig af temperament.
Amiga, MicroProse

Fantasy Empires

Det var de sgu længe om at finde ud af, siger man til sig selv, når man første gang ser på Fantasy Empires. I årevis har der eksisteret et misforhold mellem måden, hvorpå man spiller Rollespil på computeren, og når det foregår uden digital støttepædagog. Ude i virkeligheden spiller hver deltager sin egen karakter, og kan eventuelt tilsammen udgøre et såkaldt party eller kæmpe mod hinanden, ligesom en Dungeon Master er et must. Sådan er det ikke på computeren; ihvertfald indtil nu, for med Fantasy Empires får man endelig lov til at være flere deltagere i det samme spil. Fem personer kan deltage, og den computerstyrede Dungeon Master følger slagets gang fra toppen af skærmen. Hyg dig i selskab med orcs, elves, dwarves, humanoids, undeads eller blot et par af dine andre venner.
PC, S.S.I.

Goblins 3

Tegnefilmsgrafik og vanvittige påfund er endnu engang bragt i højsædet i den tredie del af trilogien Goblins. Sammen med Blount, den talenfulde reporter



(jeg hedder da ikke Blount) fra avisen 'Goblin News' bliver du kastet midt ind i et eventyr, der er både vildere og farligere end i forgængerne. Goblins 3 byder naturligvis på masser af Goblins, varulve og andet godtfolk.
Amiga, Coktel Vision

IndyCar Racing

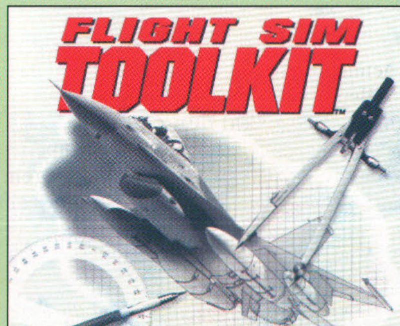
Som en værdig efterfølger til Indianapolis 500 kommer her et racerspil, der *vil* noget med din computer. Udover at køre det traditionelle 'Single Race' kan du naturligvis også springe direkte ud i konkurrencen om mesterskabet. Her møder du alle de prominente kørere såsom Mario Andretti, Didier Theys og Emerson Fittipaldi, der hver især vil gøre deres til, at du ikke får succes. En særlig feature er muligheden for at spille over modem. Stort set alting kan indstilles i IndyCar, både vejr, vind og konkurrenternes styrke, og bilens *setup* har du også fuld kontrol med. Grafikken er flot og flydende og med til at give dig den nødvendige fornemmelse af fart. IndyCar Racing sætter nye standarder for racersimulation!
PC, Virgin

Iron Helix

Iron Helix er en science-fiction thriller, der anbringer dig midt i en virtuality-verden komplet med lurende farer og intriger. Du kontrollerer en robot rumsonde (gudskelov, så bliver man da ikke selv svinet til), og har til opgave at stoppe et løssluppent rumskib med direkte kurs mod total selvdestruktion. Hvis dette ikke er nok skal du også lige forhindre en intergalaktisk krig, for slet ikke at tale om spredningen af en dødsensfarlig virus, der også helst skal undgås. Dit mål er derfor ødelæggelsen af det store dommedagsvåben med kodenavnet 'Iron Helix'. Alt i alt nok en formiddags arbejde forude.
CDROM, Windows 3.1, Spectrum Holobyte

Flight Sim Toolkit

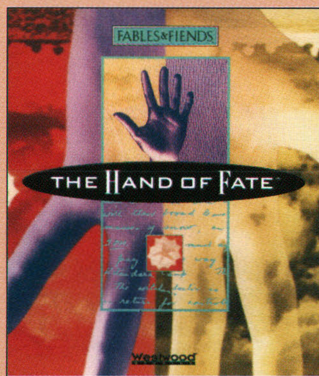
Hvis du hører til dem, der altid er utilfreds med de færdigretter indenfor flysim-genren du kan købe i den lokale softwarebutik, er FST programmet for dig. Ved hjælp af dette værktøj og Windows 3.1 kan du konstruere dine egne scenarier og missioner, komplet med bygninger, bjerge, tanks, broer, cockpits og meget mere. Med i pakken følger en lang række såkaldte cliparts, så du ikke behøver tegne det hele fra bunden. Man henter blot det ønskede clipart ind - det være sig bygninger, køretøjer, fly etc. - og har så mulighed for at ændre form og farve som man lyster. Den indbyggede 'Model Editor' sætter dig istand til at ændre dit fly's aerodynamik, så i princippet kan du konstruere en Sopwith Camel så den reagerer som en F16. Men hvad er et jagerfly uden et par velvoksne missiler. No problemo! Du kan udstyre dine kreationer med alskens destruktivt habbengut, lige fra 20 mm maskinkanoner til Sidewinders og Mavericks. Det vil være løgn at sige, at du ingen begrænsninger har overhovedet, men næsten. Dine konstruktioner afhænger først og fremmest af din egen fantasi.
PC, Windows, Domark



Hand of Fate, The

Så kom den endelig! Efterfølgeren til det populære eventyr The Legend of Kyrandia! Her er der ikke tale om 'hånden på vuggen', men derimod 'skæbnens hånd', der på mystisk vis (og ved hjælp af en smule trolddom og sort magi) får landet Kyrandia til at forsvinde - stykke for stykke. Ikke så godt! Men selvfølgelig træder du fluks til med en hjælpende hånd, og begiver dig ud på en rejse til verdens indre. På din fantastiske rejse skal du brygge mærkelige drikke, kaste forbandelser og iøvrigt få det bedste ud af de besynderlige væsener du møder på din vej. Grafikken er om muligt endnu flottere end i første del af Kyrandia-sagaen, og Westwood Studios har således igen overgået sig selv. The Hand of Fate indeholder, ligesom forgængeren, en lang række puzzles og uventede momenter, garneret med massevis af humoristiske indfald.

PC, Virgin



Lords of Power, The

Tak skæbne, hvor imponerende. Men det er også fire tunge drenge, man stifter bekendtskab med her: ubådssimulationen Silent Service II fra MicroProse, Red Baron fra Dynamix, Railroad Tycoon fra MicroProse og The Perfect General fra QQP. Alt i alt er der tale om en fremragende opsamling, der dækker alle områderne for seriøst spilleri. Yderligere kommentarer er ikke nødvendige.

PC, Ubisoft

Metal & Lace

Med undertitlen "The Battle of the Robo Babes" er man jo straks klar over, at der her er tale om noget snavs! Hvis du tilfældigvis kommer forbi den lille ø MeCHa Island, vil du formentlig komme til at se temmelig meget til disse Robo Babes, der ligger og soler sig nede på stranden. Engang imellem ifører de kære Babes sig imidlertid rustning og roboudstyr, og begynder at slå løs på ganske uskyldige (eller måske nærmere sagesløse) forbipasserende, som f.eks. du. Af og til bliver der dog også tid til mere hede elementer, hvor hver enkelt pixel oser af sex - især når man er i besiddelse af den såkaldte NR-18 Upgrade. Denne er et fremragende eksempel på amerikansk dobbeltmoral når den er bedst. Denne opgraderings-disk hører rent faktisk med til spillet, men da den indeholder nøgen-billeder (uhadada) må den, ifølge diskettens etiket, kun sælges til personer over 18 år, og kun ved fremvisning af gældende ID.

PC, Megatech

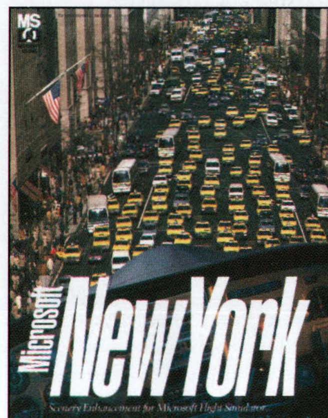
MicroMachines

"Esto es un caos en miniatura! Corre en bólidos, chóppers y lanchas!" Eller sagt på fransk: "C'est un chaos en miniature! Faites courir des micro bolides, hélicoptéres et hors-bord! Sådan står der bl.a. på bagsiden af pakken MicroMachines kommer i, så det skal jo nok være rigtigt. Under alle omstændigheder handler det her om ræs. Alt der kan flytte sig med en vis hastighed er stort set med i dette miniaturenes paradis. Miniature, for hverken biler, både eller baner er større end de kan være på et bord. MicroMachines tager således dækjernet op efter så prominente titler som SuperCars og Nitro, men udvider konceptet til også at omfatte både og helikoptere. Banerne afviger også en del fra normalen, da man bl.a. får lov til at drøne rundt i sandkasser og på billardborde. Kommer til en sandkasse nær dig!

Amiga, Codemasters

New York, New York

Microsoft kan også selv. I forlængelse af *Paris* har vi naturligvis New York. Forvent samme kvalitet som Paris-scenariet, anmeldt i dette nummer af HiScore Professionel. I Microsoft's version af New York er det ikke



forbudt at flyve mellem tårnene i World Trade Center, vinge mod vinge med en 747'er under indflyvning til JFK eller at lande på Times Square. Et must til Flight Simulator 5.0-piloter og potentielle immigranter.

PC, Microsoft

Rally

Livet som rally-kører er hårdt og ubarmhjertigt. Bedst som man er ude at køre ræs begynder sneen at vælte ned i enorme mængder, eller regnen begynder at piske ind i karosseriet så man ender med at sidde med våde futter. Og som om dette ikke var nok, så bliver man også tvunget til at køre midt om natten på dårligt oplyste og hullede veje. Og man får næsten ingen søvn! Livet som rally-kører ER hårdt og ubarmhjertigt. Med denne nye rally-simulation får du nu mulighed for at prøve strabadserne selv på de 35 originale rally-baner - blot kan du glæde dig over, at du i modsætning til de ægte rally-kørere, formentlig kommer til at sidde i tørvejr. Hvad angår spørgsmålet om søvn, så vil det formodentlig blive det samme.

PC, Europress

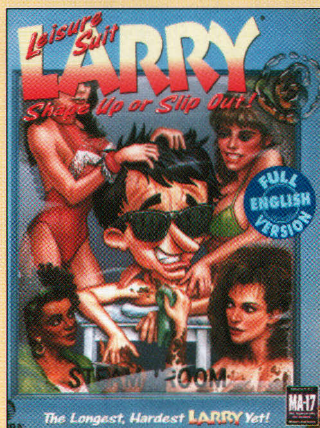
Rampage

Los Anderledes 2029. Træd i Arnold Terminator Schwarzeneggers sko og udryd SKYNET, en tænketank og dens robotter, inden de får sprængt Jorden i luften.



Med et dødeligt arsenal af håndvåben skyder du dig ned gennem mere end 24 levels i en Virtual Reality-atmosfære af fængslende grafik og øredøvende lyd. Til dato den bedste, mest skydeliderlige (!) 3D-roterende Shoot'em Up, der læner sig tæt opad spillet

Leisure Suit Larry VI



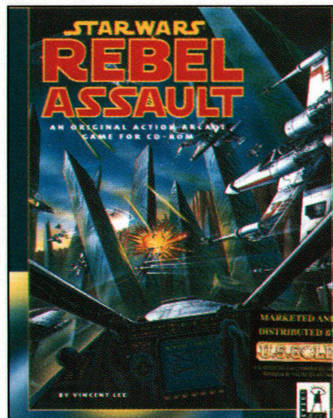
Leisure Suit Larry er det inkarnerede mandfjols - skoleeksemplet på antihelten over antihelte. Han lærer det bare *aldrig*, og alligevel er han nu nået til udskejelsesforsøg nr. 6! Undertitlen 'Shape Up or Slip Out' betyder noget i retning af: 'Tag dig sammen eller skrid'', og det står derfor en smule uklart om det er forfatteren Al Lowes bizarre humor, der skinner igennem, eller om det er bosserne hos Sierra, der kommer med fine hentydninger (redaktionens bodybuildede medarbejder, Jan Holm, påstår dog hårdnakket, at det betyder 'Pump eller skrid', men han er nu også så fikseret). Skulle nogen være i tvivl, er legesyge Larry havnet på et hotel, hvor ni mere eller mindre susceptible skønheder i diverse manglende påklædninger, udstiller hver deres yndigheder og aparte lyster. Og smagløse Larry Løbedragt er dummere, smartere og heldigere end nogensinde! Vær med når Larry dyrker rekreative formål ved hotellets svømmepøl, romancerer langs den stjerneoplyste sandstrand, er tilskuer ved en konkurrence i Nøgen Bungee Jumping, sveder ud i hotellets sauna, besøger det lokale mudderbad, eller blot lusker sig til lidt uforpligtende kanekørsel.

PC, Sierra

Wolfenstein. Terrorisér din familie med Arnold, indtil I'll be back i næste nummer af HiScore Professionel med anmeldelse, koder og hvem ved?
PC, Bethesda Softworks

Rebel Assault

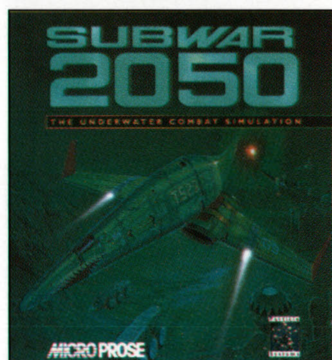
Efterhånden har det amerikanske softwarefirma LucasArts spredt sig over mange forskellige genrer. Lige fra adventurespil til arcadespil er det blevet til, og nu altså også actionspil. Lige som



X-Wing har Rebel Assault sin oprindelse i Star Wars historien, og giver dig mulighed for at styre ét af fire forskellige fartøjer. I Rebel Assault kommer du til at møde alt det velkendte isenkram, såsom Walkers, TIE Fighters og naturligvis det store monstrum af en Star Destroyer. 12 forskellige levels med masse af scener fra de originale Star Wars film, samt digitaliseret tale og lydeffekter ligeledes fra filmene. Et must for Star Wars freaks.
CDROM, LucasArts

Subwar 2050

Fra det tavse dyb har vi set nogle få ubådssimulationer, men ingen som Subwar. I denne meget atmosfæriske, imponerende undervandssim, der foregår i en ikke så fjern fremtid, er oceanerne livsnødvendige ressourcer for mennesket, og multinationale selskaber kæmper med alle midler om føde, energi og mineraler.



Subwar er en fængslende blanding af 'flysimulation' i slowmotion. Du er under pres, under ild og under vandet!
PC, Microprose

Tornado

I forrige nummer af HiScore Professionel kunne vi berette om en række nye add-ons til denne flysim. Disse lader stadig vente på sig, men nu er CD-versionen dog dukket frem af Nordsøens tågebanker. Der er ikke så meget at sige om denne, da den i høj grad ligner den tidligere disk-version, men vi må da kort nævne, at pakken udover Tornado indeholder 10 tracks fra Tornado Soundtrack CD-albummet og det engelske søværns publicity-sim - en helikopter-landingssimulator om Merlin helikopteren. I Tornado gælder det om at tænke hurtigt, når den vilde jagt går i lav højde mellem bakker og bjerge. Atmosfæren i Tornado skabes af det troværdige 3D-landskab, der er sået til med bygninger og militære enheder.
CDROM, Digital Integration

Whale's Voyage

I din rustspand af et rumskib, skal du fræse rundt i det ydre rum. Handle med utroværdige aliens; kæmpe mod ondsindede rumpirater, der hærger solsystemet eller blot udforske planeterne som man finder dem i det 24. århundrede. 26 forskellige soundtracks og hundredevis af anima-

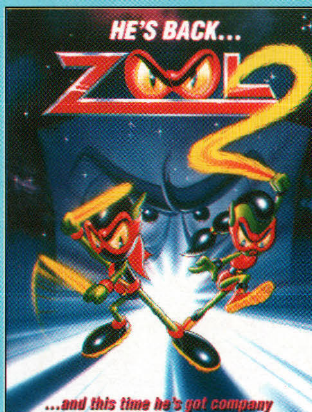


tioner er med til at skabe den rette atmosfære i dette nye CD32 spil, hvor vold er en del af hverdagen og snuhed og råstyrke er vejen til økonomisk succes. Et spil, der tilsyneladende følger traditionen fra Elite og Privateer.
CD32, Flair

Washington D.C.

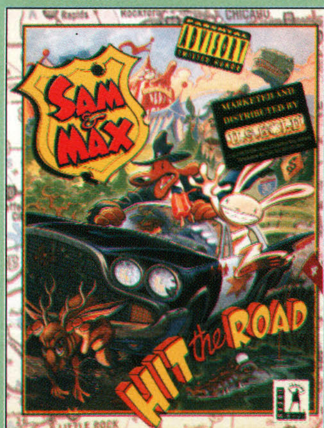
Fra Colorado Technologies, der gav os, billedskønne *San Francisco Bay Area* i raytracet fotokvalitet, kommer nu hovedstadsområdet (den amerikanske ækvivalent til HT-området), komplet med Det Hvide Hus, Potomac-floden, Pentagon og meget mere. Seriøse flysim-piloter går ikke uden om denne add-on til Flight Simulator 5.0.
PC, Colorado Technologies❑

Zool 2

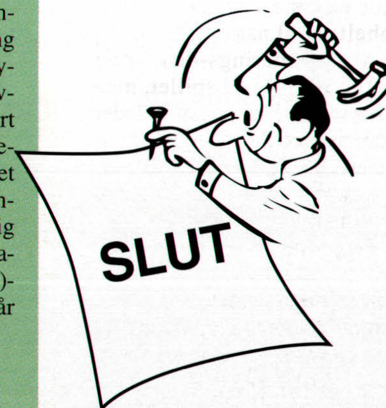


Zool er tilbage, og denne gang har han selskab af sin veninde, der naturligvis hedder Zooz. Endnu engang skal vor myrelignende ven med ninja-færdighederne ud at vise, hvad han duer til. Hjælp Zool og Zooz i kampen mod den onde Krool (cruel?) og hans snedige håndlanger Mental Block, der forsøger at udrydde al fantasi. Seks store levels med masser af udfordringer og forhindringer er det blevet til. Du har mulighed for at vælge at spille enten Zool eller Zooz. Hver især er de i besiddelse af særlige færdigheder og evner - d.v.s Zool kan tæve monstre på én måde, og Zooz på en anden måde. Overalt på de seks baner finder du forskelligt guf, der kan give ekstra energi, flere point etc., ligesom du møder fjender og fælder overalt. Særlige bonus-baner (opkaldt efter slikkepinden Chupa Chups) er der også nogle stykker af rundt omkring, men man skal kigge godt efter for at finde dem. Alt i alt ser det ud til at Zool har fået en værdig efterfølger.
Amiga, Gremlin

Sam & Max Hit the Road



LucasArts har gjort det igen! Men denne gang er det ikke småpsykotiske pirater, egocentriske eventyrere opkaldt efter hunde, eller kondomlignende tentakler (Day of the testicles?) det handler om. Næh, denne gang er det en hund (Sam) og en kanin (Max), der er hovedpersonerne. Tilsammen udgør Sam & Max *The Freelance Police* og du træder ind i handlingen på et tidspunkt, hvor de netop har fået en ny sag - en sag, der skal vise sig at blive deres sværeste indtil nu! Sam & Max må ud at rulle på de amerikanske landeveje på jagt efter Bruno the Bigfoot og Trixie - The Giraffe-Necked Girl, der er forsvundet fra det lokale cirkus. Som firmaet selv udtrykker det på bagsiden af pakken: "Help our frightening, furry flatfoots find the fugitive freaks!" Sam & Max Hit the Road anvender en variation eller udbygning af det traditionelle SCUMM-system man finder i LucasArts' øvrige produktioner. Umiddelbart virker det ikke helt så overbevisende, men man kan håbe det blot er et spørgsmål om tilvænning. Ellers ligner det hele sig selv! Bizar humor, geniale animationer og i det hele taget (tegne-)filmisk opbygget - LucasArts når de er bedst.
PC, LucasArts



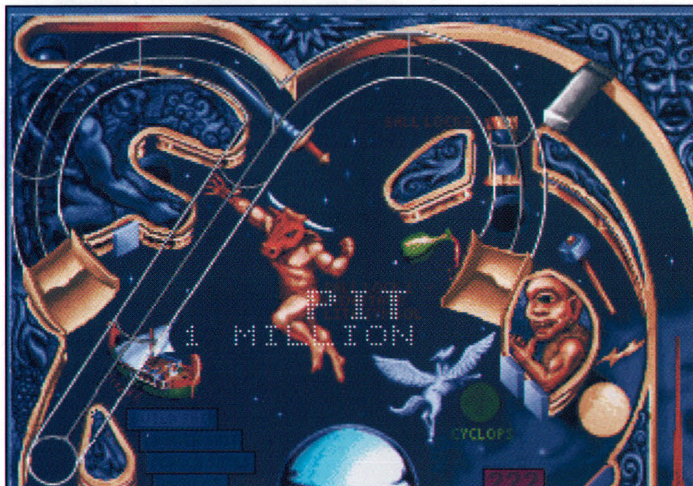
Silverball

Det er som om vi hele tiden bliver udsat for genre-bølger. Først er der et firma, der fremstiller et slå-på-alle-de-mennesker-du-møder-også-selvom-de-ser-flinke-ud- spil, og straks er der en 10-20 firmaer, der følger trop med varianter over dette tema. Ligeså er det med fly-simulationer, adventures, sportsspil, og nu ser det ud til at pinball-feberen skal være over os!

For nogle måneder siden anmeldte vi spillet Pinball Dreams til PC og i forrige nummer stod Take-A-Break Pinball for Windows for tur. Med denne måneds anmeldelse af Silverball er vi derfor i en situation, hvor vi højt og bramfrit konkluderer: "Ikke et HiScore Professionel uden en pinball-anmeldelse" (vi bliver nu nok klogere når næste genrebølge er over os!). Disse genrebølger er af både det gode og det onde. Flere spil indenfor samme genre øger naturligvis mulighederne for at drage sammenligninger de enkelte spil imellem, men samtidig risikerer man at brænde alt krudtet, guldkornene og de platte vittigheder af i den første anmeldelse.

Det er i sidstnævnte situation jeg befinder mig i skrivende stund, for parallellerne til grillmad og flippere med runde sygekassebriller og bare tæer er jo anvendt, og det er egentlig synd, for uanset begejstringen over Pinball Dreams, er selvsamme begejstring om muligt endnu større over Silverball.

Silverball består, ligesom Pinball Dreams, af fire forskellige baner, der lyder så eksotiske navne som *Fantasy*, *Blood*, *Snooker Champ* og *Odyssey*. Banerne er generelt temmelig varierede, hvad angår gameplay, udfordring og pointgivning, mens sværhedsgraden er nogenlunde ens for dem alle. Det bedste ved alle banerne er dog den grafiske udførelse. Hver bane er opbygget i to-skærms-højde, der gør spillet særdeles overskueligt og dermed lettere at følge kuglens vej henover det digitale alter. Til den grafiske dimension (og den programmeringsmæssige ditto) hører endvidere højlydte jubelråb over spillets eminente scrolling af skærmen.



Odessey



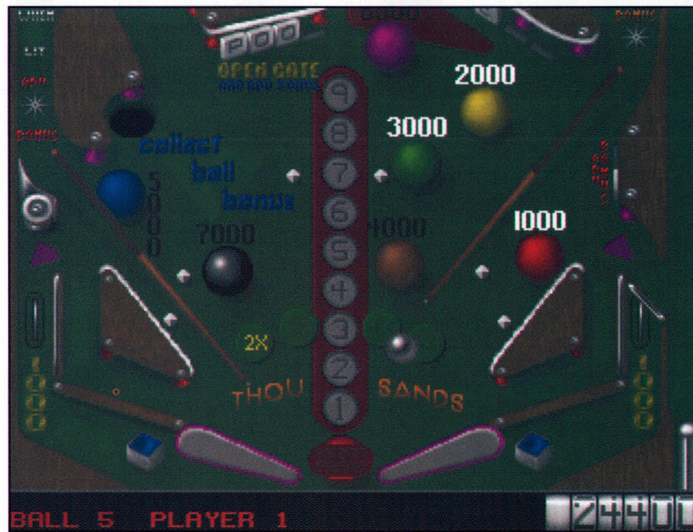
Blood

Banerne er opbygget i to-skærms-højde, der gør spillet særdeles overskueligt og dermed lettere at følge kuglens vej henover det digitale alter.

Fantasy



Snooker Champ



Til hver af de fire baner hører et specielt tema. I Fantasy gælder det om at vække dragen til live, i Blood skal man for alt i verden undgå at blive forgiftet, i Snooker Champ spiller man pinball på et billardbord og i Odyssey handler det om gudernes magt over pinball maskinerne, og hvis dette ikke er nok skulle der snart være en add-on på vej med fire nye baner. Hvis du oplever en tilstand af eufori og nostalgi, hvergang du ser en flipper-maskine, så vil du uden tvivl komme til at opleve samme situation med Silverball, der i høj grad har præget det redaktionelle netværk i den forløbne måned.

Silverball kører perfekt under MS-Dos, men det kan ikke umiddelbart anbefales at afvikle programmet under Windows. Bevares, spillet kører da, men hastigheden nedsættes væsentligt og i værste fald ender det med at computeren går ned.

Jeg kan allerede nu røbe, at endnu en pinball-anmeldelse vil finde vej til vore spalter i det følgende nummer af HiScore Professionel (ikke et HiScore Professionel... o.s.v.). Det drejer sig her om en shareware-version af det p.t. populære tidsfordriv. Ifølge de foreløbige bulletiner er der, også fra denne front, bestemt noget at se frem til.❑

Robert Vanglo

Monopoly

Hvis du, som resten af den danske befolkning, nyder gensynet med TV-serien Matador, hvergang den genudsendes, vil du sikkert i endnu højere grad nyde gensynet med denne digitale udgave af barndommens ultimative brætspil.

Brætspil som eksempelvis Matador er geniale i både idé og udførelse. Man bliver med ét hensat til en verden af selvbestaltede ejendomsmæglere, der kaster om sig med skøder, hoteller, skibsværfter, og terninger, når de altså ikke lige befinder sig fængslet. Matador er således en miniatureudgave af det virkelige liv, hvor spillereglerne ganske vist er en smule forenklet, men alle til gengæld kan være med.

Problemet med Matador er blot, at det er umuligt at spille det alene (ja, selv to personer synes for få), og ofte tager et spil så lang tid, at det ikke kan gennemføres på en aften, hvorfor man enten beslutter sig for at "spille til klokken er 11.00", eller forsøger at pakke spilleplade, hoteller, værdipapirer og brikker sammen på en måde så man kan fortsætte, hvor man slap, dagen efter. Løsningen på dette problem findes nu i en udgave til PC.

Med de syv digitale kombatanter (foruden dig selv) kan du nu deltage i det populære spil, uden bekymringer om at du skal fremskaffe nogle kvalificerede modspillere eller at udstyret skal pakkes ned efter brug. Du klikker blot på 'save', og har så mulighed for at fortsætte næste gang du har lyst til at lege Klaus Riskær Petersen.



Det er blandt disse sære typer du finder dine modstandere.

Monopoly, som spillet hedder i de lande, der påstår de taler engelsk, er 100 procent ikonstyret. Der er således én ikon for at kaste terningerne, én for at købe et skøde, én for at aftale en handel med en modstander og så fremdeles. I denne forbindelse skal det bemærkes, at selvom alle de otte deltagere kan spilles af computeren, står det naturligvis frit for at lade dem alle være kontrolleret af levende modstandere. Har man huset fuldt af gæster er det altså muligt at lade alle deltage i spillet.

Monopoly afvikles efter de velkendte regler - blot skal man som dansker vende sig til at Rådhuspladsen nu hedder Mayfair og at dampskibsselskaberne er byttet ud med togstationer under British Rail. Monopoly har hvad den skal have af funktioner og muligheder, og kan derfor sagtens fungere som surrogat for den ægte vare.

Til slut et par *ekstra* personlige kommentarer. Når der rent faktisk eksisterer en håndgribelig, og ikke mindst populær, model for spillet, må man nødvendigvis forvente at en genskabelse kan tilbyde det samme som originalen og gerne lidt til. Matador er spillet for folk i alle aldre (også ældre redaktører), og det harmer derfor min sjæl, at Supervision er forfaldet til at lade den grafiske præsentation henvende sig udelukkende til de yngre aldersgrupper, med små intetsigende animationer og absurde portrætter af deltagerne. Rent tidsspilde - ja, grafikken er ikke engang særlig nydelig (spillet kører rent faktisk EGA, og det er der stort set ingen andre, der gør mere).

Hertil kommer en række af mindre irritationsmomenter, hvor de væsentligste er problemet med at finde ud af, hvornår det igen ens egen tur, samt hastigheden hvormed sætningerne suser henover skærmen under en auktion (man skal ihvertfald ikke sidde og være alt for fraværende). Alt i alt nok til, at Monopoly kun opnår middelmådige karakterer.❑

Robert Vanglo

Grafik:	89%
Lyd:	74%
Powerplay:	91%
HiScore:	89%
Ram:	640 KB
Harddisk:	2.2 MB
Grafikkort:	VGA
Lydkort:	Soundbl./Soundbl. Pro/Gravis Ultra Sound
Hastighed:	386SX+
Udgiver:	Microleague
Udlånt af:	Ram-Soft, Tlf.: 3312 2440
Pris:	349,-

Amiga
Amigaejere må indtil videre 'nøjes' med Pinball Dreams/Fantasies.

PC HISCORE: 89%

Grafik:	52%
Lyd:	68%
Powerplay:	49%
Hiscore:	51%
Ram:	640 KB
Harddisk:	600 KB
Grafikkort:	EGA/VGA
Lydkort:	Soundblaster
Udgiver:	Supervision
Pris:	449,-
Udlånt af:	SuperSoft, Tlf.: 8619 3244

Amiga
Monopoly dukker også op til Amiga, men der forlyder endnu intet om hvornår.

PC HISCORE: 51%

MICROSOFT'S SCENERY GUIDE TIL

PARIS



Med Sacre Coeur i forgrunden og Eiffeltårnet i baggrunden - Paris lader sig beflyve i alle højder.

Se Byernes By fra et andet perspektiv i Flight Simulator 5's nye scenarie tillæg, den til dato mest usædvanlige turistguide over Paris.

Flight Simulator 5.0's succes er slået fast, og scenarierne er under konstant indflyvning. I skrivende stund er to scenarier fra Microsoft landet, men af tidspres må New York se sig henlagt til næste nummer af HiScore Professionel.

I *Paris* undgår man problemerne, man støder på i Colorado Technologies's *San Francisco* fotografik, hvor de digitaliserede billeder flyder ud til uigenkendelige former i lav højde. I Paris foregår alt under 9000 fod nemlig i en blanding af bitmap og vektorgrafik, hvorved skarpheden og detaljerigdommen bevares. *Frame raten* er også noget hurtigere, og *Paris* kan uden større problemer beflyves med 386/33-maskiner.

Eftersom scenariet ikke indeholder egentlige ændringer i gameplayet eller simulationen, er dokumentationen lidt tynd, og på trods af, at luftrummet over Paris er fyldt af ligeså mange fly som duer, er Scenery Guiden sørgeligt kortfattet. Der er kun de nødvendige airport charts og to skrabede oversigtskort samt nogle turforslag. Og der er nok at se til.

Et væld af bygninger og monumenter over hele Paris kan nydes fra luften, og de fleste af dem er genkendelige. For eksempel er Georges Pompidou Centret ligeså gyseligt som i virkeligheden. Er man til adventure, kan man forsøge sig som stuntpilot i Learjetten - hvilken pilot har ikke drømt om at suse gennem triumfbuerne og Eiffeltårnet, og hvem kunne ikke tænke sig at lande på Champs Elysées? *Paris? C'est la vie!*❑

Jan Holm



Grafik:	87%
Lyd:	75%
Powerplay:	86%
HiScore:	82%

Kræver Microsoft's Flight Simulator 5.0

RAM:	2 MB, 4MB anbefales
Harddisk:	5 MB ekstra
Grafikkort:	EGA/VGA/SVGA
Lydkort:	AdLib/Soundblaster m.fl.
Hastighed:	386/33+
Udgiver:	BAO/Microsoft
Pris:	198,-
Udlånt af:	RAM-Soft, tlf. 3312 2440

Amiga
Som skrevet så ofte før: Flight Simulator 5.0 med tilhørende scenarier kommer ikke til Amiga. I næste nummer anmeldes New York-scenariet fra Microsoft, og hvis alt går planmæssigt får vi også mulighed for at studere Washington D.C. - scenariet fra Colorado Technologies - fra kontroltårnet.

PC HISCORE: 82%

Efter at Lucas Arts i forsommeren udgav X-Wing, har de prøvet at holde liv i deres rumjager-simulation, ved at udgive forskellige supplements- og missions-disks. Først dukkede 'Imperial Pursuit' op, og nu er 'B-Wing' netop udkommet.

X-Wing er en rumjager simulation, i samme stil som Wing Commander. Her påtager man sig rollen som Luke Skywalker, og skal frelse galaksen fra den mørke kraft. Imperiet. Ved først at træne, og derefter afprøve sine kræfter i en simulator, bliver man rustet til kampene mod Imperiet. I X-Wing kommer man bl.a. til at ødelægge en 'Stardestroyer' (De der store bæster af et rumskib, som mest af alt ligner en forloren bispehue). Til sidst i X-Wing ødelægger man Dødsstjernen, som - netop i det øjeblik - er i gang med at angribe rebellernes base på Yavin. Efter at rebellerne i det første supplement *Imperial Pursuit* evakuerede deres gamle base på Yavin, leder rebellerne i det andet supplement efter et nyt hjemsted. Et sted, hvor de kan hvile ud efter slaget om Dødsstjernen. Den ny-udviklede rumjager B-Wing kan umiddelbart sammenlignes med den gamle Y-Wing, men er alligevel et langt kraftigere våben i hænderne på en kvalificeret pilot. Jageren er næsten lige så manøvredygtig som X-Wing'en, og har desuden en større slagkraft end Y-Wing'en.

Man får således ikke kun 20 nye missioner i *Tour of Duty V: B-Wing*, men også en helt ny jager. Denne ny erhvervede B-Wing kan man desuden afprøve på træningsbanerne, og man kan også øve sig ved at flyve *Historic Missions*. Missionerne er afvægtede i forhold til B-Wing'ens egenskaber. Mange missioner går således ud på at angribe imperiale korvetter og fregatter.

X- og dermed B-Wing's grafiske side er utrolig flot. Både mellemsekvenserne og selve kampsimulationen er meget gennemførte. Godt nok anvender Lucas Arts stadigvæk polygon-grafik (en trådmodel, hvor fladerne er udfyldt med én farve), men det er lykkes for dem at frembringe en detaljerigdom hos rumskibene, som ikke er overgået i andre spil.

De tre første 'Tour of Duties' i X-Wing var utrolig svære, og B-Wings 'Tour of Duty' er ingen undtagelse. Lucas Arts har dog indbygget en række hints til hver enkelt mission. Følges disse retningslinier, er det ikke så svært at hive sejren hjem. Et godt joystick er dog vigtigt, for styringen er *meget* følsom! Med tastaturet er det slet og ret umuligt at besejre en Tie-fighter, med musen kan det gå, men med et billigt Joystick flyver man hakkende igennem rummet. Alt i alt er B-Wing et vellykket supplement. Dette giver spillet X-Wing et nyt livs-pust.❑

Christian Koerner



Selv Luke Skywalker må stå til regnskab for sine handlinger.



Grafik:	90%
Lyd:	85%
PowerPlay:	85%
PC HiScore:	89%

Scenarie Disk - Kræver X-Wing.

Ram:	640Kb + 1 MB EMS
Harddisk:	2 MB ekstra
Grafikkort:	MCGA/VGA
Lydkort:	AdLib/Soundbl./Pro Audio Spectrum/Gen. MIDI
Udgiver:	Lucas Arts
Pris:	198,-
Udlånt af:	Ram-Soft, Tlf.: 3312 2440

Amiga
I foråret skulle næste større kapitel, *Tie Fighter*, dukke op. Her får man lov til at skyde løs på de irriterende og provokerende rebeller! Og til sidst - glem det! X-Wing kommer ikke til Amiga'en, sorry!

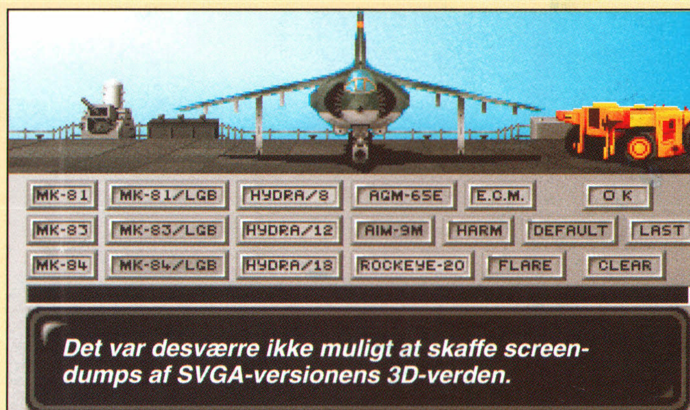
PC HISCORE: 89%

Den originale Harrier Assault fra Domark udkom i skyggen af Microprose's Jump Jet sidste år, men overhalede den sikkert og støt indenom. Begge havde de den lodret startende og landende Harrier-jet som model, men hvor Harrier Assault havde et vanedannende gameplay og en super hurtig grafik, ekselerede Jump Jet i et totalt manglende gameplay og en nærmest statisk grafik med Gouraud-shading.

Udgangspunktet (for de ikke-indviede) er hangarskibet Tarawa, komplet med US Marines, Cobra gunships og 16 Harrier fly, der ligger ud for det besatte Øst Timor i Det indonesiske Hav. Din opgave er at fjerne besættelsesmagten, og det gør du dels på et strategisk kort, hvor du styrer fremrykningen af dine Marinere, og planlægger dine egne missioner, og dels fra luften, hvor du giver landstyrkerne støtte og flyver missioner mod flyvestationer, forsyningspunkter og andre vigtige steder. Hverken strategidelen eller selve flysimulationen er specielt realistiske, men tilsammen giver de et af tidens mest vellykkede spil. Man har en stærk fornemmelse af at være en del af en større helhed, når man flyver rundt over de enheder, man lige har siddet og klikket rundt på strategikortet. Resultatet af dette koncept er et særdeles spilbart stykke software, som man gang på gang vender tilbage til.

Harrier Assaults eksistensberettigelse er det stærke, intense gameplay, den flotte, hurtige grafik og det problemfri interface. *SVGA Harrier* fortsætter, hvor forgængeren slap, og hvis man er udstyret med VESA-kompatibel SVGA, er den et nærmere bekendtskab værd, selv om man kender den fra 'gamle dage'. Har man aldrig prøvet Harrier før, henvender man sig straks til sin forhandler og henter et eksemplar.❑

Jan Holm



Det var desværre ikke muligt at skaffe screendumps af SVGA-versionens 3D-verden.



Grafik:	89%
Lyd:	83%
Powerplay:	90%
HiScore:	90%

RAM:	640 KB
Harddisk:	6 MB
Grafikkort:	SVGA, VGA
Lydkort:	Soundblaster m.fl.
Hastighed:	386+
Udgiver:	Domark
Pris:	ca. kr. 500,-
Udlånt af:	Domark

Amiga
Harrier er ude i den oprindelige version til Amiga, men en AGA opdatering skal næppe forventes.

PC AMIGA HISCORE: 90%

2 års garanti på udvalgte varer, 8 dages returret, 30 dages ombytningsret

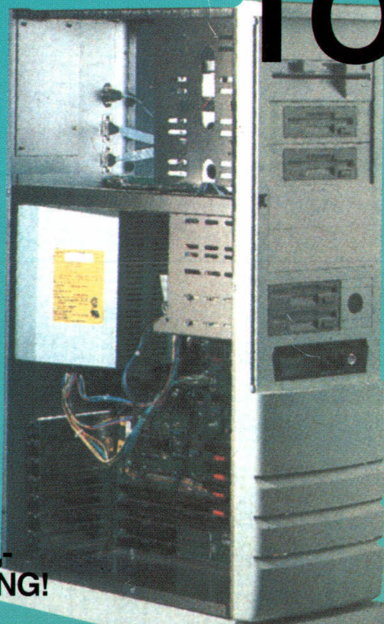


TOWER-POWER

A1200 TOWER

Hvid eller Sort

1998,-



Tastaturbox....498,-
Adapter til PC-tastatur. 498,-
Zorro til A1200-Tower - RING!

Samlet tilbud f.eks. A1200, Towerkabinet, 260 MB hdd.-kit og tastaturbox......IALT 8498,-

Fås også til A500, 600, 2000, 3000 og 4000 - RING!

Accelleratorkort

A1200 : M1230 med f.eks 50 MHz 030, 0 MB af 8...**4398,-**
A1200 : TURBOjet 28 MHz 030 FPU 14, 4 M... 8.....**5498,-**
A1200 : GVP A1230 40 MHz FPU/... 8.. **6598,-**
A500/2000 : Supra 28 MHz...... **1698,-**
A500/2000 : VXL-30 f.eks. 25 MHz...... **2598,-**
A600 : M-Tec 68020i med 0 MB af 4...... **1698,-**
A600 : M-Tec 68030MMU med 1 MB af 4...... **3998,-**

NYHED
3.0 kickstartomskiftere med 1.3 til A1200 og 3.0 til A500/2000. Ring for priser.

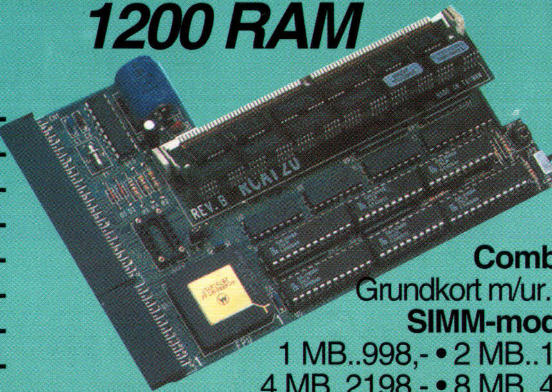
HD-drev 3,5"

Nyhed! Profiline. Med gennemført bus og afbryder. Kræver min. kickstart 2.04.
Intern... **1298,-**
Extern..**1498,-**

VIDEOGRABBERE

Snup billeder direkte fra video'en!
VIDI-12 AGA...... **1498,-**
VIDI-12 RT AGA...... **2898,-**
VIDI-24 RT AGA...... **3998,-**
Media-Pro+...... **3498,-**
Media-Pro SUPER+...... **4498,-**

1200 RAM



Combikort
Grundkort m/ur..800,-
SIMM-moduler:
1 MB..998,- • 2 MB..1298,-
4 MB..2198,- • 8 MB..4998,-
FPU coprocessor fra 798,-
fås op til 50 MHz

HARDDISKE

A1200/600, Kit 85 MB...... **2698,-**
A1200/600, Kit 128 MB...... **3498,-**
A1200/600, Kit 210 MB...... **4498,-**
A500/500+, Rochard 130 MB.. **3698,-**
A500/500+, Rochard 170 MB.. **3998,-**
A500/500+, Rochard 250 MB.. **4498,-**
Løs AT-BUS 3.5", 130 MB...... **1698,-**
Løs AT-BUS 3.5", 213 MB...... **1998,-**
Løs AT-BUS 3.5", 260 MB...... **2398,-**
Løs AT-BUS 3.5", 340 MB...... **3298,-**

GRAFIKKORT

Picasso II 24 bit/1 MB...... **3498,-**
Merlin II 24 bit/2 MB...... **3998,-**
Merlin II 24 bit/4 MB...... **4998,-**
Merlin grabbermodul...... **3998,-**
For andre konfigurationer - **RING!**



CD MULTIMEDIE

NYHED
Mitsumi Dualspin drev med el-skuffe og dobbelt hastighed.
Komplet pakke med controller....**1998,-**
Incl. Star Mix-CD (**værdi 198,-**)

LYDKORT



Sound-Galaxy

BXII...... **698,-**
NXII extra...... **998,-**
NXpro extra...... **1298,-**
Basic 16...... **1598,-**
NXpro 16 extra...... **1998,-**
LOGIC 3 Sound Power. ..**798,-**
Screen Beat højttalere.. ..**298,-**
Zy-Fi højttalere...... **498,-**

ACEEX MODEM

(P&T godkendt)
incl. kabler og software

2400 extern...... **998,-**
9600 V.32 extern...... **2498,-**
9624 FAX/modem extern.**1198,-**
1414 FAX/modem extern.**2998,-**
ISDN modem intern...... **3998,-**



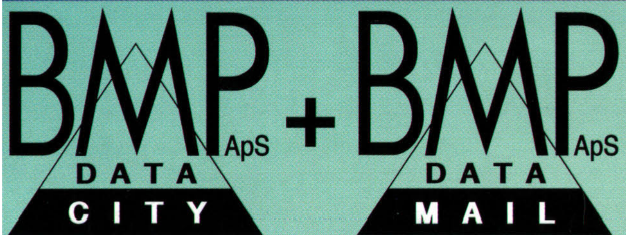
Masser af CD-titler f.eks.: PC

MEGAROM 1,2,3, shareware...298,- pr. stk.
FONTMASTERII, 600 fonte......398,-
MEGAGAMES, over 1000 spil..298,-
FOR ADULTS ONLY, porno.....298,- pr. stk.
WORLD ATLAS, utroligt flot........598,-
GAMEMASTER3, 100vis af spil..398,-
GUINNESS DISC OF RECORDS.598,-
T&A 2 THE MAXX, porno...........248,-

BMP-BBS: 42110402 +42110412
FB-BBS: 43624187 +43624162

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

VI HAR BUNKER AF SOFTWARE OG BJERGE AF UDSTYR - RING FOR GRATIS PRISLISTE!



NU UNDER SAMME TAG

BMP-Data City ApS
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Også postordre

100 m fra Nørreport St.
parkering ved døren



Åbningstider
man. - tors.: 10.30 - 17.30
Fredag: 10.30 - 18.00
Lørdag: 10.00 - 14.00
Lang lørdag: 10.00 - 16.00

PD-service Kom ind i butikken og kopier fra CD. Kr. 10,- pr. disk. incl. disken